

Le magazine des consoles
Joypad
N° 89 Septembre 1999
Dreamcast N64 PlayStation Arcade G
nouveau
elda
4 est arrivé !
Tomb Raider 4
Pourquoi Lara va encore nous faire craquer
oul eaver
'y croyait : le test
Livret Dreamcast
64 pages spéciales pour tout savoir
ino Crisis
re façon de se faire peur
SKYROCK
T 4161 - 89 - 35,00 F

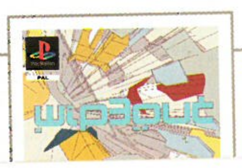
+8
4
0
6
10
dB

16hz 31hz 62hz 125hz 250hz 500hz 1000hz 2000hz 4000hz 8000hz

wip3out

CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA - ORBITAL - UND

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK







Tendance

JEUX VIDÉO AVANT TOUT



Avec toutes ces histoires de fin du monde, on a bien cru que vous ne liriez jamais ce numéro 89 de Joypad. Et pourtant. Le charlatanisme reste fidèle à lui-même. C'est un trait caractéristique de cette fin de siècle. Le règne du n'importe quoi. Ainsi, alors que la tendance des magazines de jeux vidéo est de parler de tout, sauf de jeux vidéo (cinéma, bandes dessinées...), Joypad revient aux sources. Un mag de jeux vidéo qui parle... de jeux vidéo. Un mag pour les puristes diront certains, pour les spécialistes répondrons-nous. Les pros du jeu vidéo savent où chercher leurs infos !

T.S.R.

MICROMANIA

DÈS MAINTENANT EN AVANT-PREMIÈRE

Venez jouer et découvrir les fabuleux jeux DREAMCAST dans votre Micromania !



W SURFER

SORTIE OFFICIELLE EUROPÉENNE LE 23 SEPTEMBRE 99







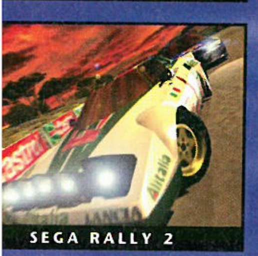
TRICKSTYLE



READY TO RUMBLE



POWER STONE



SEGA RALLY 2



SONIC ADVENTURE



TOY COMMANDER





LES MICROMANIA

…CROMANIA NANTES
…eaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

…CROMANIA ORLÉANS
…ace d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

…CROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
…émécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

…CROMANIA REIMS CORMONTREUIL
…ra-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

…CROMANIA LEERS
…chan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

…CROMANIA EURALILLE
…ralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

…CROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
…e - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

…CROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS**



sur GAME ONE *diffusée tous les vendredis, mercredis,*

sommaire

Avec panache !

C'est un mois faste. Dreamcast, PlayStation et Nintendo 64 se partagent équitablement la vedette. Les joueurs peuvent être sereins, la fin d'année devrait être particulier riche en sensations vidéoludiques. Enfin ! Les éditeurs se réveillent et se pressent au portillon. Tiens, nous aussi on va jouer les Paco Rabanne : en fin d'année, va y'avoir de la casse au pays des éditeurs !

A fond sur la Dreamcast

La Dreamcast est enfin là en Europe ! Depuis le temps qu'on l'attendait ! Pour que vous sachiez tou sur les jeux de la machine, nous vous avons concoc un supplément spécial. L'occasion de faire le point sur la console la plus puissante actuellement sur le marché. Attention les yeux !

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando, Edwige Nicot
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Gregory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57



Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye, Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)

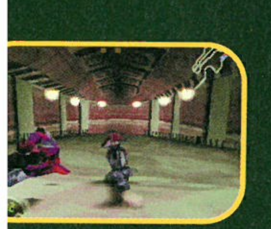
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo assisté de Sephiroth

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse



Tests et Zooms



...JET PAD

...l'information pour ...ut savoir et tout ...nnaître de la galaxie ...jeu vidéo. La vie ...lle aux rumeurs.

94



ZOOMS

Guitar Freaks a failli empêcher la rédaction de boucler ce numéro. Alors brûlez-le ! Euh, non, jouez-y !

99



TESTS

Non sans mal, Soul Reaver est arrivé à temps. Pour la peine, on vous l'a dépecé.

115



...RCADE

...nouvelle version de Tekken ...vrait satisfaire les plus ...iciles adeptes du jeu ...combat. C'est en ...ade que ça se passe.

154



COTÉ PÉCÉ

Si vous voulez comprendre pourquoi Willow ne dort plus et râle, zou !, filez vite ici.

160

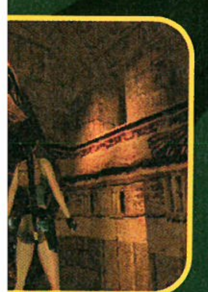


ASTUCES

Avec l'été, Kendy a pris des couleurs et les astuces reviennent en forme. Classe !

162

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



Tomb Raider 4

Lara Croft, vous vous souvenez ? Alors, voici ses nouvelles aventures, hautes en couleur pour rattraper les faux pas du précédent épisode. (p.16)



PlayStation

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

ESPACE 3 games

DVD

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR **2990 F**

NOUVEAUTES

éléphonez pour les tarifs
LES DIEUX DU SURF
AFFLICTION
POURQUOI PAS MOI
LES 55 JOURS DE PEKIN
LE PLUS GRAND
CIRQUE DU MONDE
JASORI ET
LES ARGONAUTES
GUERRIER D'ACIER
L'EQUIPEE SAUVAGE
UNIVERSAL SOLDIER
BAD BOYS
ABSOLUM
FORTRESS
HUDSON HAWK
LES LUMIRES DE LA VILLE
LES FEUX DE LA RAMPE
TWISTER
LA RIVIERE SAUVAGE
PROFESSEUR FOLDINGUE
BABE
WATERWORLD

COFFRETS

CHAPLIN COLLECTOR (10 films) — **999 F**
La ruée vers l'or,Les temps modernes, le dictateur, le kid, le cirque, les lumières de la ville, les feux de la rampe, Mr Vendoux, un roi à New York, l'opinion publique

CHAPLIN (3 films) — **338 F**
La ruée vers l'or, les temps modernes, le dictateur

TATI (6 films) — **699 F**
Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle, playtime, parade, trafic

TATI (3 films) — **338 F**
Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle,

FAMILY CLUB (3 films) — **338 F**
L'envolée sauvage, jumanji, matilda

NICHOLSON(3 films) — **379 F**
Wolf, pour le pire et le meilleur, des hommes d'honneur

GODARD (3 films) — **338 F**
Le mépris, les vacances de Mr Hulot, mon oncle

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F
BATTLE SHIP (CO)	**199 F**
BRAIN DRAIN	99 F
BREAK OUT (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F
BUST A MOVE 3	149 F
BUST A MOVE 4 (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	199 F
CONKER POCKET TALES (CO)	229 F
COOL HAND (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F
DEFENDER + JOUST (CO)	229 F
DONKEY KONG LAND 2	169 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F
F1 WORLD GP (CO)	229 F
FROGGER (CO)	199 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F
GEX (CO)	199 F
GODZILLA	149 F
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	149 F
HERCULE	199 F
HEXITE (CO)	199 F
HOLY MAGIC CENTURY (CO)	**199 F**
HOLLYWOOD PINBALL (CO)	199 F
ISS	149 F
ISS 99(CO)	229 F
KILLER INSTINCT	129 F
KLUSTAR	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F
LOGICAL	199 F
MAYA (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F
MILLIPEDE (CO)	**199 F**
MISSIL COMBAT (CO)	**199 F**
MONOPOLY	149 F
MONTEZUMA (CO)	**199 F**
MORTAL KOMBAT 4 (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	**199 F**
NBA JAM	99 F
NBA JAM (CO)	199 F
OBELIX (CO)	229 F
PITBALL (CO)	199 F
POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
POKEMON ROUGE (CO)	**229 F**
POKEMON BLEU (CO)	**229 F**
POP UP	99 F
POWER QUEST (CO)	249 F
QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
RAMPAGE 2 (CO)	229 F
RAT RESERVOIR (CO)	**199 F**
RAZMOKETS (CO)	199 F
ROGER RABBIT	169 F
R-TYPE DX (CO)	**229 F**
SMALL SOLDIERS	169 F
SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	229 F
SPY VS SPY (CO)	199 F
SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
TAMAGOSHI	99 F
TARZAN	99 F
TETRIS DE LUKE (CO)	169 F
TITI ET GROS MIINET (CO)	199 F
TRACK'N FIELD	169 F
TUROK 2 (CO)	199 F
V-RALLY (CO)	249 F
WARIO LAND 2 (CO)	249 F
YANNICK NOAH (CO)	229 F
ZELDA (CO)	249 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	**229 F**
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	**149 F**
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	**99 F**
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO)	**99F**
BATTERY PACK (GB POCKET)	**99 F**

PC

NEW

GAME COMMANDER	**99 F**
XENTOR 16Mb	**995 F**
SIDEWINTER PRO	**629 F**
VOLANT PUMA GT	**499 F**
VOLANT+ PEDALIER. RETOUR DE FORCE	**1090 F**
BALDUR'S GATE	349 F
BALDUR'S GATE LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	199 F
CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE	349 F
CIVILISATION CALL TO POWER	329 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F
ENTRAINEUR 3	349 F
F-22 LIGHTNING 3	TEL
FINAL FANTASY VII + DARK PROJECT	299
GTA LONDON	169
HIDDEN AND DANGEROUS	349
MIDTOWN MADNESS	329
NEED FOR SPEED 4	329
OFFICIAL FORMULA ONE 98	349
OUTCAST	369
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	TE
RESIDENT EVIL 2	249
ROLLER COASTER TYCOON	349
SIM CITY 3000	349
STARCRAFT: BLOOD WARS	199
STAR WARS EP 1 LA MENACE FANTOME	349
STAR WARS EP 1 RACER	349
STAR WARS EP 1 LA MAGIE REVELEE	TE

MANGAS FILMS

NEW

COFFRET STREET FIGHTER 2 V (9 vol.)	499 F
STREET FIGHTER 2: vol 6	99 F
vol 7	99 F
vol 8	99 F
vol 9	99 F
CAPITAINE FLAM volume 1 à 13	99 F
COFFRET CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
ESCAFLOWNE volume 1 à 6	129 F
COFFRET SANKUKAI (9 vol.)	490 F
SANKUKAI volume 1 à 9	99 F
COFFRET X-OR (7 vol.)	390 F
X-OR volume 1 à 9	99 F
COFFRET SAILOR MOON (4 vol.)	199 F
COFFRET TOM SAWYER Partie I (6 vol.)	349 F
TOM SAWYER volume 1 à 12	99 F
COFFRET DRAGON BALL Z la série TV	4
FILMS DRAGON BALL GT volume 1 à 3	
COFFRET SAINT-SEIYA les films (3 vol)	2
COFFRET SAINT-SEIYA	
la série TV Poseïdon	1
La série TV Le sancturaire	4
KEN LE SURVIVANT la série TV	4
COFFRET ALBATOR 84 la série TV	4
ALBATOR volume 1 à 7	
COFFRET LA MYSTERIEUSE CITE D'OR (7 vol.)	4
LA MYSTERIEUSE CITE D'OR volume 1 à 10	
BLUE SEED volume 1 à 8	1
NEON GENESIS EVANGELION volume 1 à 9	1
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS volume 1 à 6	1

Tous les films à 99 F ou 129 F sont vendues par volume

3 DO

● + ● + ● = 1 GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2	**69 F**
ALONE IN THE DARK	69 F
BATTLE SPORT	69 F
CORPSE KILLER	69 F
DOOM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F
HELL	69 F
IMMERCENARY	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F
IRON ANGEL	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F
RETURN OF FIRE	69 F
RISE OF THE ROBOT	69 F
SAMPLER 2 + 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 MN	69 F
SHOCK WAVE 1	6
SNOW JOB	6
SPACE HULK	6
SPACE PIRATE	6
STAR BLADE	6
STATION INVASION	6
STELLA 7	6
STRIKER	6
SYNDICATE	6
TOTAL ECLIPSE	6
VIRTUOSO	6
WHO SHOT JOHNNY ROCK	6
WING COMMANDER 3	6
ZNADNOST	6

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	**9**
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	**9**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	**9**

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	**1990 F**
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	**39**
BASEBALL STAR	1
CHERRY MASTER	1
KING OF FIGHTER R1	1
NEO GEO CUP FOOT	1
PUZZLE	1
SAMOURAI SHADOWN	1
TENNIS	1

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	**19**
METAL SLUG X	16

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU	**449 F**		
JAGUAR			
Syndicate	**49 F**	**Theme park**	**4**

ESPACE 3 games



PLAYSTATION

JEUX USA	
L FANTASY VII	149 F
JEUX JAP	
COMBAT 3	499 F
D CRISIS	499 F
NT MISSION 3	TEL
NDIA 2	449 F
END OF MANA	499 F
ROSS 2	499 F
L SCHOOL 2	499 F
OCEAN 2	399 F
JEUX EUROPEENS	
A ICE HOCKEY 2	349 F
I RESSURECTION	TEL
DRA	349 F
A KOURNIKOVR'S	
H COURT	299 F
SCAPE	349 F
RIX	359 F
NTIS	299 F
AN ET ROBIN + K7	249 F
D LINES	299 F
DY ROAR 2	349 F
ERMAN	299 F
ERMAN FANTASY RACING	299 F
LIFE	349 F
BUNNY	349 F
A MOVE 4	269 F
AR 2	299 F
CAPCOM GENERATION	**299 F**
CASTROL HONDA SUPER BIKE	**369 F**
CIVILIZATION II	369 F
CONSTRUCTOR + C.MEMOIRE	349 F
CROC 2	**369 F**
DARK STALKERS 3	**299 F**
DRAGON BALL FINAL BOUT +CARTE + MANETTE	299 F
DREAMS	349 F
DRIVER	359 F
EGYPTE	349 F
EVIL ZONE	349 F
FIFA 99	369 F
GEX CONTRE DR. REZ	299 F
G-POLICE 2	**299 F**
GUNGAGE	329 F
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	379 F
HOT WHEELS TURBORACING	**369 F**
J.MADDEN 2000	**369 F**
KENSEI SACRED FIRST	299 F
KNOCKOUT KINGS 99	369 F
LE 5EME ELEMENT	349 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	**369 F**
LEGEND OF KARTIA	**349 F**
LEGEND OF FORESTIA	**369 F**
LEGO RACERS	**329 F**
LE MANS	**349 F**
LES RAZMOKETS	349 F
LUCKY LUCKE	269 F
METAL GEAR SOLID	369 F
MAVEL VS STREET FIGHTER	349 F
MONKEY HERO	299 F
MONOPOLY+ MONOPOLY DE VOYAGE	299 F
MOTO RACER 2	369 F
MULAN STORY	**349 F**
NBA LIVE 99	369 F
NBA PRO 99	369 F
NEED FOR SPEED IV	369 F
NFL EXTREME	369 F
NHL 2000	**369 F**
ODDWORLD L'EXODE D'ABE	**299 F**
OMEGA BOOST	299 F
POINT BLANC 2	**349 F**
POINT BLANC 2 + GUN	**549 F**
POOL PALACE	349 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	369 F
PREMIER MANAGER 98	299 F
QUAKE 2	**349 F**
RAILROAD TYCOON 2	**349 F**
R.TYPE DELTA	299 F
RAT ATTACK	369 F
RE-VOLT	**349 F**
RESIDENT EVIL 2	249 F
RIDGE RACER IV	349 F
RIDGE RACER IV COLLECTOR	499 F
RISK + SOURIS	299 F
RIVEN	299 F
RUNNING WILD	299 F
SHADOWMAN	**349 F**
SHANGHAI	**299 F**
SILENT HILL	369 F
SLAD STORM	**369 F**
SOUTH PARK	**349 F**
SPEED FREAKS	**349 F**
SPYRO	299 F
STAR WARS EPISODE 1	**369 F**
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER COLLECTION	249 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	349 F
SYPHON FILTER	349 F
TAI FU	369 F
TELEFOOT MANAGER	**369 F**
TOCA TOURING CAR 2	299 F
TOMB RAIDER 3	299 F
TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE + SOLUTIONS	199 F
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	369 F
URBAN CHAOS	**369 F**
V-RALLY 2	369 F
VIRUS	**349 F**
WILD ARMS	299 F
WIPE OUT 3	**349 F**
WWF ATTITUDE	**349 F**
X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
X-FILES	**349 F**
XENOCRACY	349 F

PLAYSTATION + DUAL SHOCK +100 F de bon d'achat (2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))	**790 F**
VOLANT+PEDALIER+MONTRE	**399 F**
VOLANT act labs + C.PSX	**790 F**
PISTOLET	**199 F**
SIEGE BACQUET	**790 F**
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	**99 F**
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7	**349 F**
2 MANETTES SANS FILS	**299 F**
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	**199 F**
CABLE DE LIAISON	**99 F**
GAME BOOSTER	**399 F**
MANETTE TURBO	**49 F**
MANETTE DUAL SHOCK	**199 F**
CARTE MEMOIRE	**49 F**
C. MEMOIRE 120 BLOCS	**169 F**
PACK DE VIBRATION	**99 F**
PRISE PERITEL RGB	**49 F**
RALLONGE MANETTE	**69 F**
SOURIS	**149 F**

PROMO PSX	
JEUX NEUFS JAPONAIS	
ON BALL Z FINAL BOUT	99 F
JEUX NEUFS EUROPEENS	
RILOGY	
TE MEMOIRE	199 F
ALYPSE	**149 F**
ROID	**129 F**
E DREAM	**199 F**
SPORT	99 F
MOVE 2	149 F
ERTE ROUGE	169 F
MCRAE RALLY	169 F
BOARDERS 2	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
CROC	169 F
DIABLO	169 F
DEAD OR ALIVE	**199 F**
DIE HARD TRILOGY	169 F
DOOM	169 F
FIFA SOCCER 98	169 F
FINAL FANTASY 7	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORSAKEN	149 F
G.POLICE	149 F
GRAN TURISMO	149 F
GTA	169 F
GTA LONDON	169 F
GUARDIAN CRUSADE	**129 F**
HERCULE	149 F
HEART OF DARKNESS	169 F
ISS PRO	169 F
J. MCGRATH S.CROSS+pad	249 F
JONAH LOMHU RUGBY	199 F
LEGACY OF KAIN	149 F
MAGIC CARPET	99 F
MAGIC THE GATHERING	99 F
MDK	99 F
MEDIEVIL	**149 F**
MICKEY	149 F
MICROMACHINES V3	169 F
MONACO GP 2	199 F
MOTO RACER	169 F
NBA JAM EXTREME	99 F
NFL QUARTERBACK 97	99 F
POCKET FIGHTER	**199 F**
ODD WORLD	169 F
RASCAL	149 F
RAYMAN	129 F
RESIDENT EVIL +PAD	199 F
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALFHA	**169 F**
SOUL BLADE	149 F
TAIL CONCERTO	**149 F**
TENCHU	149 F
TEKKEN 2	149 F
TEKKEN 3	**149 F**
TIME CRISIS	149 F
TOCA TOURING CAR	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
TUNEL B1	99 F
VANDAL HEART	99 F
X-MEN	129 F
WWWF WARZONE	**169 F**

DREAMCAST

SORTIE EUROPEENNE LE 23 SEPTEMBRE
TES VOS PRECOMMANDES PAR TELEPHONE
(un cadeau vous sera offert)

CONSOLE + MANETTE	**1690 F**
MANETTE	**199 F**
VMS	**199 F**
VIBREUR	**199 F**
JOYSTICK ARCADE	**399 F**
CLAVIER	**249 F**
VOLANT	**499 F**
BLUE STINGER	**379 F**
MONACO GP 2	**379 F**
SPEED DEVIL	**379 F**
SEGA RALLY 2	**379 F**
VIRTUA FIGHTER 3	**379 F**
TOY COMMANDER	**379 F**
NFL QUATERBACK 2000	**379 F**
TRICKSTYLE	**379 F**

SATURN

JEUX JAP	
ON DRAGON	
TION	399 F
ON DRAGON	
TION + RAM	469 F
GAIDEN	79 F
RY 3	99 F
FIGHT	79 F
HASER	79 F
AI 3	99 F
ORCE 3	
O 2	299 F
FORCE 3	
O 3	399 F
STREET FIGHTER ZERO 3	**449 F**
FTOSHIDEN URA	**79 F**
STREET FIGHTER ZERO 3 +RAM	**499 F**
JEUX EUROPEENS	
BURNING RANGERS	**199 F**
DEEP FEAR	**199 F**
RIVEN	**199 F**
SHINNING FORCE3	**249 F**

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F

ALIEN TRILOGY, AMOK, BATTLE STATION, BLACK DOWN, BUST A MOVE 2, DARK STALKER, DEFCON 5, DOOM, FIFA 96, FIFA 98, FRANK THOMAS BIG HURT, GEN WAR, GRID RUN, HEXEN, HI OCTANE, IRON MAN, J.MADDEN 98, JACK IS BACK, LA HORDE, MAGIC CARPET, NASCAR 98, NBA JAM EXTREM, NBA JAM TE, NBA LIVE 97, NBA LIVE 98, NHL POWERPLAY, PGA TOUR GOLF 97, SCORCHER, SHOCK WAVE, SLAM AND JAM, SOVIET STRIKE, SPACE HULK 2, STREET FIGHTER ALFA, TEMPEST 2000, TRASH IT, **WORLD LEAGUE SOCCER**, **WORLD WIDE SOCCER 97**, WRESTLEMANIA

NINTENDO 64 + MARIO 64	**790F**
ACTION REPLAY PRO.	**399 F**
FORCE PACK VIBREUR	**99 F**
VOLANT + PEDALIER	**399 F**
RALLONGE MANETTE	**69 F**
MANETTE	**199 F**
MEMORY CARD	**69 F**
MEMORY CARD 4X	**129 F**
SHOCK WAVE	**299 F**
GAME BOOSTER	**399 F**
EXTENSION DE MEMOIRE	**199 F**

NINTENDO 64

JEUX EUROPEENS	
NOWBOARDING	369 F
RDER 64	199 F
BASEBALL 2000	449 F
KAZOOIE	**369 F**
UNTER	**399 F**
ANIA RALLY	399 F
MAN	299 F
MOVE 2	299 F
MOVE 3	399 F
MANIA 3D	399 F
S WORLD OF NG	399 F
COURT TENNIS	199 F
COMMAND AND CONQUER	**429 F**
DIDDY KONG RACING	299 F
DUKENUKEM: ZERO HOUR	**399 F**
EXTREME G	149 F
EXTREME G2	299 F
F1 POLE POSITION	199 F
F1 WORLD GP	249 F
F1 WORLD GP 2	369 F
FIFA 99	449 F
FLYING DRAGON	399 F
FIFA COUPE DU MONDE	249 F
FORSAKEN	199 F
F-ZERO X	**369 F**
GOEMON 2	429 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F
GOLDEN EYE 007	279 F
HEXEN	149 F
LODE RUNNER	369 F
LYLAT WARS + KIT VIBRATION	299 F
MARIO GOLF	**429 F**
MARIO PARTY	369 F
MICROMACHINES TURBO	399 F
MILO'S BOWLING	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	299 F
MONACO CP 2	**399 F**
NAGANO	**199 F**
NASCAR 99	399 F
NBA JAM 99	399 F
NBA PRO 99	**399 F**
NFL QBC 99	199 F
NFL QBC 2000	**429 F**
QUAKE	149 F
QUAKE 2	399 F
RAMPAGE	149 F
RAMPAGE 2	399 F
RE-VOLT	**399 F**
SHADOWGATE	**399 F**
SHADOWMAN	**399 F**
STAR WARS EPISODE 1	429 F
SUPERMAN	399 F
SUPER MARIO 64	249 F
SUPERMARIO KART 64	249 F
SUPER MONACO GP 2	399 F
TETRISPHERE	199 F
TONIC TROUBLE	**399 F**
TUROK	149 F
TUROK 2	299 F
V-RALLY 99	**199 F**
WAVE RACE	249 F
WICKER SURFING	399 F
WIPE OUT 64	399 F
WORLD DRIVER CHAMP.	**379 F**
WWF ATTTITUDE	**429 F**
WWF WARZONE	399 F
YANNICK NOAH	399 F
YOSHIE'S STORY	299 F
ZELDA	399

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

TE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
SPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire 75011 PARIS (M° Voltaire) TEL: 01.48.05.42.88 TEL: 01.48.05.50.67 Lundi: 13h-19h Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli 75004 PARIS (M° Hotel de ville ou St Paul) TEL: 01.40.27.88.44 Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe TEL: 03.20.55.67.43 Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune TEL: 03.20.57.84.82 Lundi: 13h-19h Mardi au Jeudi: 10h30-19h30 Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI 39, rue St Jacques TEL: 03.27.97.07.71 Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 3 0, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91 Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX

is de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)

Je joue sur:
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD

Nom :.................................... Prénom :....................................
N° Client(si déjà client):.................... Age : .... Ans Téléphone :....................
Adresse :..
....

READY 2 RUMBLE BOXING

EDITEUR : MIDWAY
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : OCTOBRE 1999

Ready 2 Rumble Boxing

La claque !

PRÉSENTÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN MAI DERNIER À L'OCCASION DE L'E3, READY 2 RUMBLE A CRÉÉ UNE BELLE SURPRISE. PERSONNE NE S'ATTENDAIT À VOIR DÉBOULER SUR DREAMCAST UN JEU DE BOXE AUSSI FUN ET IMPRESSIONNANT. UNE PETITE BOMBE QUI - FORT LOGIQUEMENT - A MIS TOUT LE MONDE K.O. !

Toutes les personnes présentes cette année à l'E3 vous le confirmeront : Ready 2 Rumble était LE titre Dreamcast incontournable du salon. Pourtant, a priori, rien ne destinait cette production - signée par une équipe interne de Midway - à connaître un tel accueil et autant d'enthousiasme. Car R2R n'était techniquement pas le plus impressionnant des jeux dévoilés (Soul Calibur lui volait sans problème la vedette), ni le plus original (les simulations de boxe, on connaît depuis belle lurette sur consoles). Par contre, question gameplay et sensations fortes, il enterrait de loin tous les autres titres présentés ! Mais comment est-ce possible, me direz-vous ? Que possède donc ce sacro-saint Ready 2 Rumble pour mériter tant d'éloges ? Eh bien... Hum, comment dire... Alors voilà : non seulement R2R possède un style graphique absolument génial mais, en plus, il s'avère ultra jouable, hyper accessible et propose un mix parfait entre arcade et simulation. Pas mal, pour la première simulation de boxe sur Dreamcast, non ?



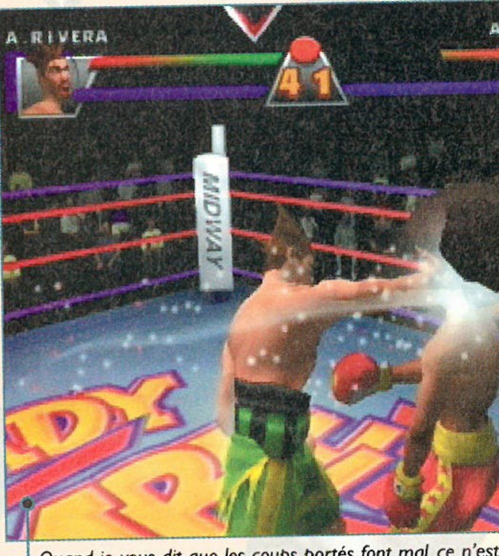
LA TECHNIQUE DU K.O.



Concrètement, paddle en main, les sensations éprouvées sur le ring sont vraiment géniales. Dès le premier match, on tombe en admiration devant la







Quand je vous dit que les coups portés font mal, ce n'est pas un vain mot !

BIG BOSSE



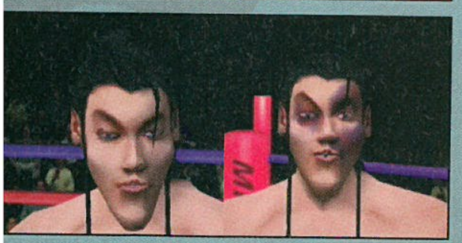




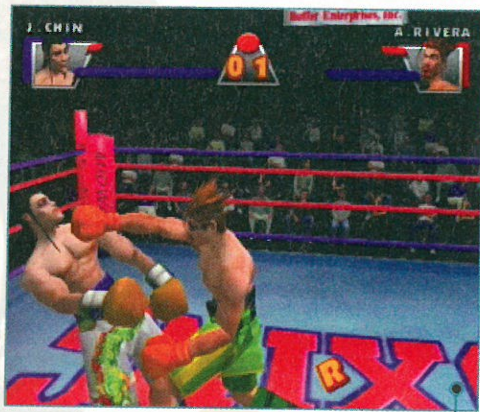






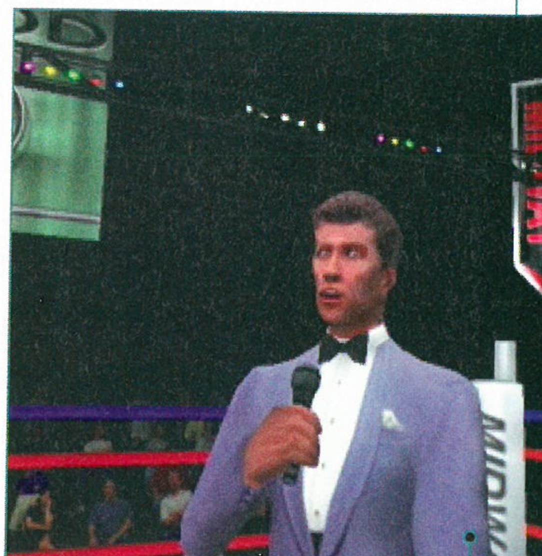




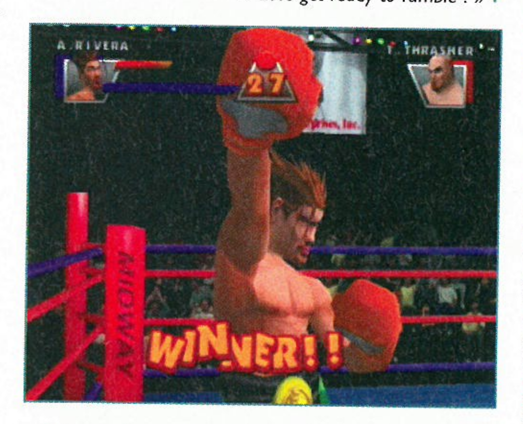


Les esquives sont époustouflantes de réalisme. Mais il faut les placer avec un bon timing.

jouabilité aux petits oignons. Les commandes sont simples, bien pensées, et offrent une palette de coups, d'enchaînements et d'esquives/gardes incroyablement vaste. Vous pouvez, par exemple, éviter les coups adverses de huit manières différentes : quatre avec le flip gauche pour feinter les coups bas, et quatre autres avec le droit, pour les coups au visage ! Question attaques, les possibilités sont, là encore, nombreuses. Toute la palette des coups classiques de la boxe est bien entendue présente, et ce du poing gauche comme du poing droit. Cependant, en plus des classiques uppercuts, crochets et directs (en tout une douzaine de coups de base), vous pouvez également effectuer de nombreux enchaînements très impressionnants, et diablement efficaces ! Ces derniers s'effectuent soit de manière semi-automatique (avec Afro Thunder par exemple, si vous appuyez trois fois de suite sur X, le perso effectue une série de coups automatiques), soit en trouvant les bonnes combinaisons de touches, tout en respectant un timing précis. Enfin, très important, chaque boxeur possède une palette d'attaques spéciales dévastatrices. Pour les déclencher, les manips semblent assez simples et le rendu à l'écran s'avère vraiment réussi. Cependant, la version que nous avons eue entre les mains n'étant pas du tout finalisée,



Midway s'est offert les services du célèbre Michael Buffer, une véritable star outre-Atlantique. Ce commentateur est devenu célèbre notamment grâce à sa phrase fétiche : « Let's get ready to rumble ! »



De nombreux coups spéciaux donnent lieu à des effets de lumière qui amplifient leur dynamisme.





A chaque fois qu'un coup porte à pleine puissance, le mot Rumble s'affiche lettre par lettre à l'écran. Lorsqu'il est complet, appuyez simultanément sur les deux flips, et vous pourrez provisoirement porter des coups dévastateurs.



LES AUTRES VERSIONS

Ready 2 Rumble est également prévu sur N64 (avec Ram Pack) et sur PlayStation. Ces deux versions s'avèrent fort logiquement beaucoup moins belles que la mouture Dreamcast. Par contre, elles devraient conserver leur fun et une jouabilité impeccable. Enfin, on l'espère... Ah oui, j'allais oublier : il semblerait qu'après avoir finalisé la version Dreamcast, l'équipe de Midway s'attelle au développement d'un Ready 2 Rumble sur... PlayStation 2 ! Une annonce qui demande cependant confirmation et dont nous vous reparlerons en temps et en heure...





EMMANUEL VALDEZ LEAD ARTIST

Joypad : Comment vous est venue l'idée de développer un jeu de boxe sur Dreamcast ?
Emmanuel Valdez : Nous pensons que ce sport est sous-représenté sur console. Pourtant, la boxe est très populaire à travers le monde, et un jeu la mettant en scène s'adresse par conséquent à un très vaste public.

L'humour et le look des boxeurs tiennent un rôle important dans le jeu. Une volonté de la première heure ?
Au début, nous voulions développer un jeu de boxe qui soit rapide, fun et facile d'accès. Nous n'avons donc pas utilisé de licence officielle avec les noms de vrais boxeurs, mais nous avons plutôt focalisé sur le « Game design ». Nous avons essayé de créer des personnages au look sympa et au caractère très typé.
Avec Ready 2 Rumble, je crois que nous avons franchi un grand pas en créant des boxeurs très détaillés, possédant une forte personnalité qui les rend presque « vivants ».

Parlez-nous plus en détail des modes Arcade et Championnat.
Le mode Arcade constitue le cœur du jeu. Il vous permet d'incarner 16 boxeurs et de participer à une compétition. Le Championnat, quant à lui, permet de customiser et d'entraîner votre boxeur et de concourir pour remporter trois médailles différentes.

Quels sont les jeux qui vous ont inspirés ?
Il y a, bien évidemment, Punch Out, mais également 4D Boxing, Ring King et Legends of the Ring.

Avez-vous travaillé avec de vrais boxeurs ?
Non, aucun sportif n'a participé au développement du jeu.

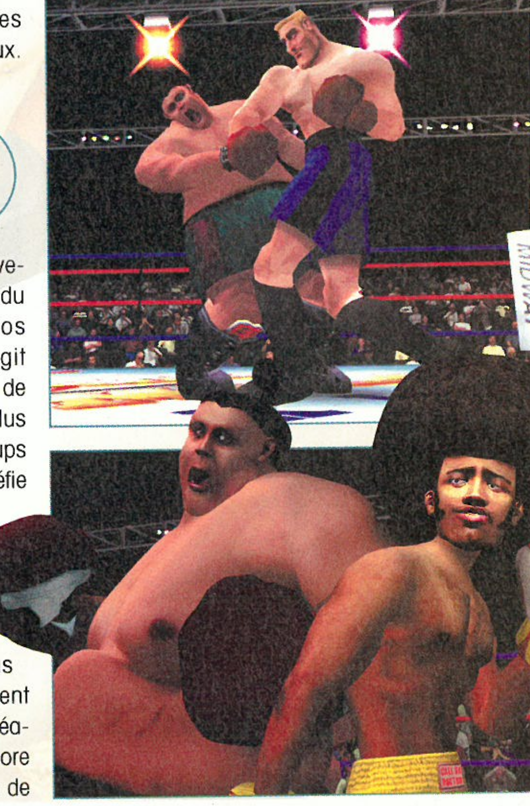


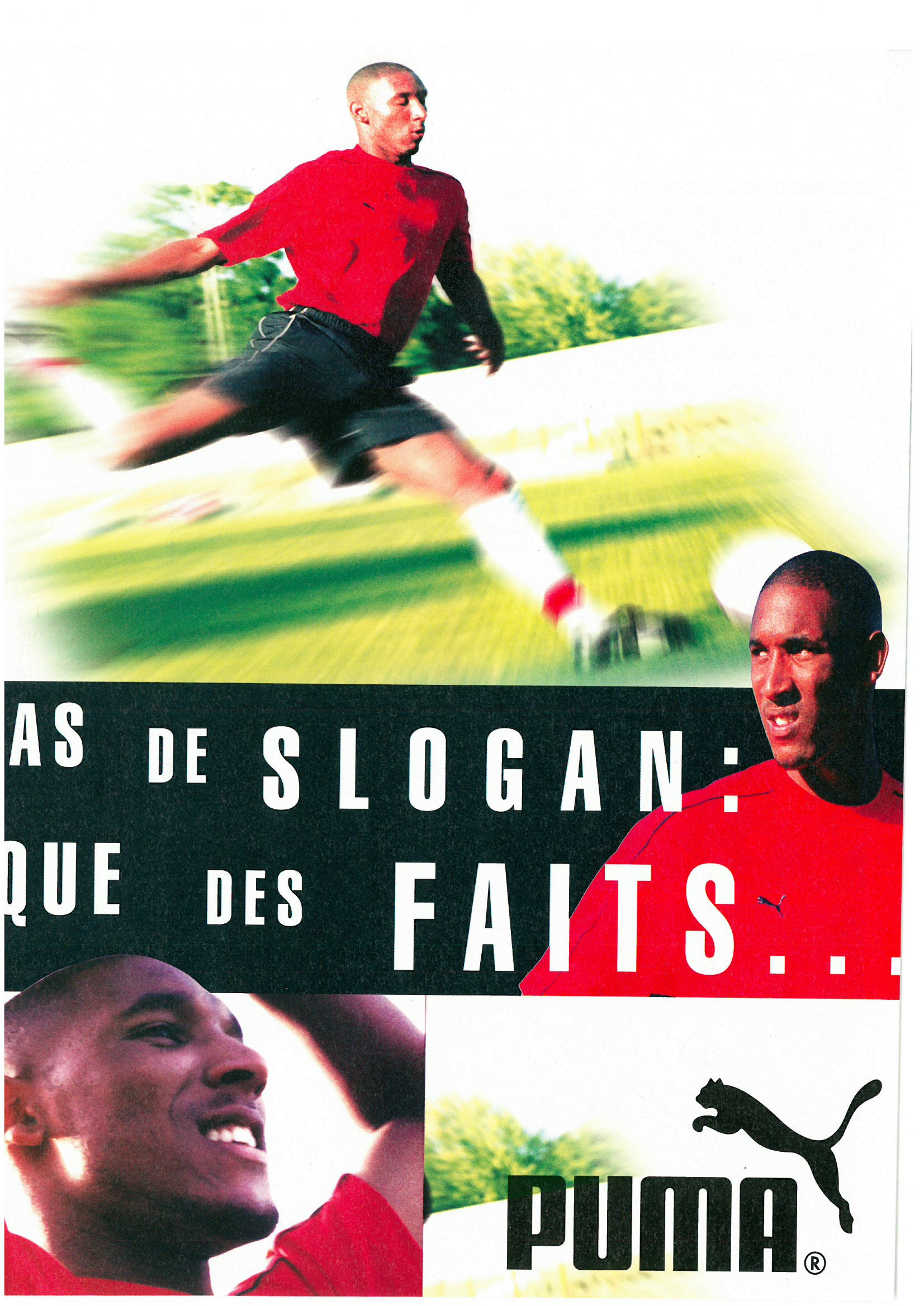
Le staff de Ready 2 Rumble. De gauche à droite : Bert Farache, Mike Cuevas, Brian Johnson, Tina Hou, JR Salazar (au fond), Dave Wagner, Alesia Howard, Ian McLean, Emmanuel Valdez, Terry Bertram et Orpheus Hanley.

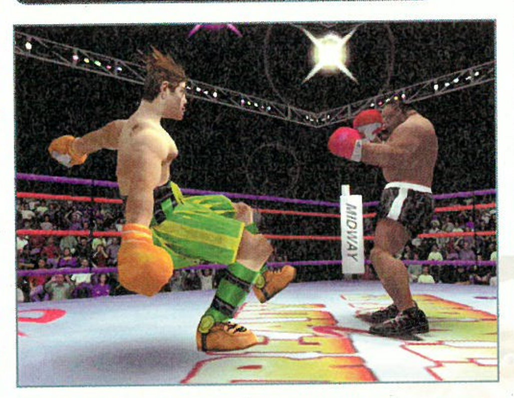
nous n'avons pas pu juger de l'étendue des possibilités offertes en matière de coups spéciaux. Mais gageons qu'elles seront énormes !

DES COUPS QUI FONT MAL

Non content de proposer une palette de mouvements ultra riche, R2R offre également un rendu visuel quasi parfait. A chaque fois que vos attaques touchent l'adversaire, celui-ci réagit de manière crédible. Selon les cas, il se tord de douleur, trébuche, ou fait la grimace... Encore plus fort, au fur et à mesure qu'une avalanche de coups s'abat sur le pauvre bougre, son visage se tuméfie en temps réel. Au début, seuls quelques bleus apparaissent, puis les coquards les rejoignent, jusqu'à ce que les dents tombent, le tout accompagné d'expressions de visage tour à tour haineuses, douloureuses, colériques (chaque boxeur en possède plus d'une centaine !), et de bruitages parfaitement dans le ton ! Devant une telle foule de détails réalistes, les matchs prennent une dimension encore jamais vue dans un jeu de boxe. L'impression de

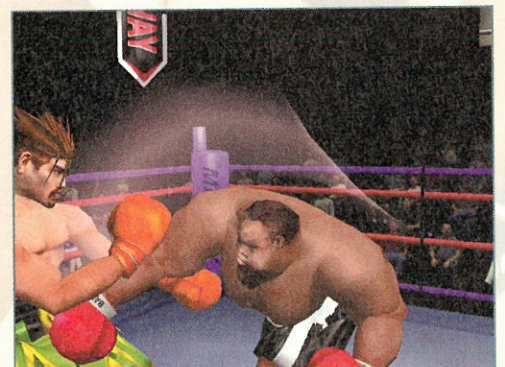



AS DE SLOGAN:
QUE DES FAITS...
PUMA®





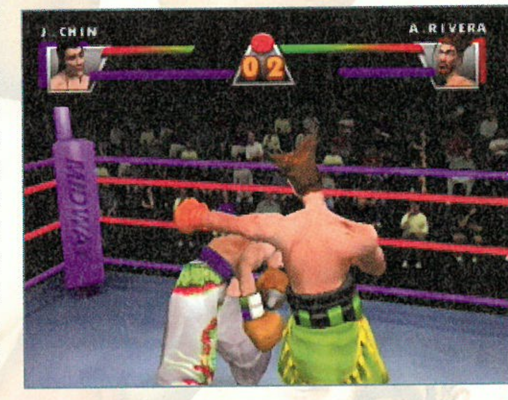
Raging Rivera regarde d'un œil malicieux le pauvre Afro Thunder qui vacille sous les coups.



VOIR VENIR LES COUPS

■ *Parmi les six vues disponibles, les deux plus marrantes sont celles « à la première personne ». A l'image d'un doom-like, elles vous placent dans la peau d'un des deux boxeurs. Alors ok, elles ne sont pas très jouables, mais elles permettent de voir en détail le visage explosé de l'adversaire ! Trop cool...* ■





réalisme de chaque coup et de chaque réaction des boxeurs confère à R2R une ambiance unique. On a l'impression de faire corps avec son perso, et on en vient même à avoir mal pour lui, tant les impacts sont violents !

Pour venir « court-circuiter » cette violence, les développeurs ont choisi le parti pris de la dérision et de l'humour. Ainsi, tous les boxeurs possèdent un look cartoon bien décalé, et des attitudes largement exagérées. Chacun possède des mouvements ultra fluides, bourrés de détails et souvent très comiques. Grâce à cette ambiance décalée, R2R joue à fond la carte du second degré. Les affrontements sur le ring ne se prennent pas au sérieux, et chaque round donne lieu à des scènes comico-violentes tout à fait réjouissantes !

Vous l'aurez compris, Ready 2 Rumble s'impose sans conteste comme le meilleur jeu de boxe jamais développé sur console. Entre ses modes VS, Arcade et Championnat, ses 20 persos aux caractéristiques très différentes et sa palette de coups énorme, il possède tous les atouts pour plaire à un large public. Les fans d'arcades et les aficionados de simulations réalistes trouveront très certainement leur bonheur dans ce titre original, parfaitement réalisé et bourré de surprises. Un incontournable de la Dreamcast !

GUEULES D'AMOUR

■ *Au final, Ready 2 Rumble comportera 20 boxeurs. Malheureusement, la version que nous avons eue entre les mains ne comportait que 8 persos jouables. Mais qu'importe, nous avons pu tout de même juger de la qualité de modélisation de chacun des combattants. Chacun possède sa personnalité, son style de boxe adapté à son look, ses mimiques et ses propos caractéristiques de force, de résistance, de rapidité et d'endurance. Bref, il y en a pour tous les goûts... De la femme fatale bien speed au Sumo, en passant par le bourrin décérébré, jusqu'au play-boy de service !* ■



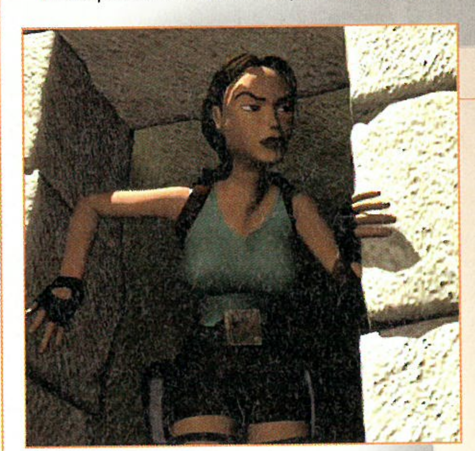

DUKE NUKEM
ZER:Ø H:ØUR
Duke Zero Hour :
le premier jeu
d'action aventure
ntièrement en 3D sur
Nintendo 64 !
e maniabilité exceptionnelle,
des graphismes en haute
esolution avec le ram pack
20 armes dévastatrices
compatible rumble pack
Près de 30 niveaux
à travers le temps.
Jusqu'à 4 joueurs
en écran splitté
Les aliens vont avoir
un problème...
Il s'appelle Duke
NINTENDO64
EUROCOM
ENTERTAINMENT SOFTWARE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
GT INTERACTIVE SOFTWARE

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

EDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : FIN NOVEMBRE 99

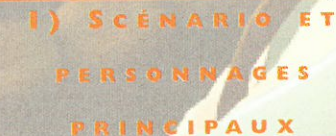
Tomb Raider
la révélation finale


Le squelette semble manifestement prêt à prouver à Lara que le tranchant de son épée reste mortel...



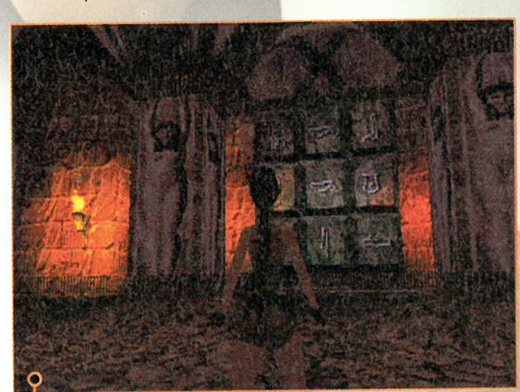
LARA REVIENT. ET ELLE SEMBLE ÊTRE EN FORME. DEPUIS QUELQUES ANNÉES, DÉJÀ, LA RENTRÉE ET L'ANNONCE D'UN NOUVEAU TOMB RAIDER NOUS RENDENT FÉBRILES. VOICI UN APERÇU, PLUTÔT COMPLET, DE CE QUI NOUS ATTEND, CETTE FOIS-CI...

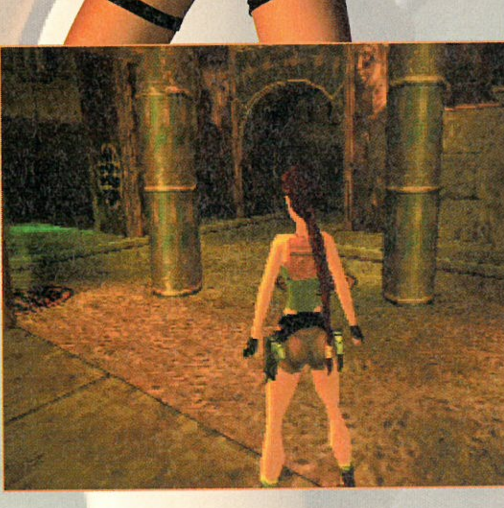
Quoi qu'on en pense, quoi qu'on en dise, la série des Tomb Raider soulève l'enthousiasme des foules. La passion liée à chacun des épisodes mettant en scène la belle Lara reste toujours phénoménale. En développement dans les bureaux de Core Design, en Angleterre, depuis 98 (TRIII n'était pas encore sorti), ce nouvel épisode, que nous nommerons TRIV par souci de simplicité - même si ce n'est pas là le titre qui convient – se veut riche en changements et en surprises. La refonte du jeu s'est effectuée par petites touches, par un ensemble de petites idées qui, cumulées, modifient subtilement la façon d'appréhender le jeu. Explications.



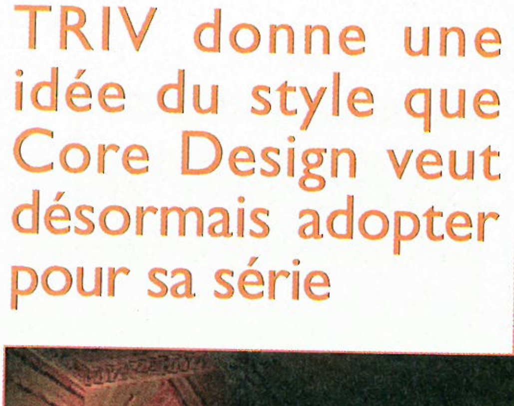
1) Scénario et personnages principaux

Dans TRIV, toute l'aventure se déroule en Egypte. C'est une volonté délibérée qui permet ici une plus grande unité. Les recherches effectuées pour coller le plus possible à la réalité – à grands renforts d'encyclopédies, de CD-Rom culturels et d'ouvrages illustrés – devraient permettre à Lara d'évoluer dans un univers d'une grande richesse. L'atmosphère particulière dégagée par l'Egypte (un des endroits les plus appréciés des fans de Tomb Raider 1) reste toujours aussi magique et c'est avec plaisir que vous évoluerez dans le temple de Karnak, la vallée perdue ou au milieu des grandes pyramides...
Dans TRIV, Lara joue les profanateurs et s'empare d'une amulette cachée dans le temple de Seth, le dieu des tempêtes et de la violence. En faisant cela, elle libère la puissance maléfique de cette divinité d'un autre temps. Tout devient subitement particulièrement complexe. A la veille de la fin du millénaire, le pouvoir de Seth semble se rapprocher de plus en plus de la Terre, menant inexorablement celle-ci à sa destruction. Jean-Yves, un ami proche (et français) de Lara explique alors à notre héroïne qu'il lui faut annuler la malédiction en invoquant Horus, le dieu faucon, frère ennemi du dieu Seth. Une histoire de famille qui pourrait bien mal finir... Dans l'histoire de l'Egypte ancienne, ces deux divinités étaient rivales et c'est ici le seul moyen de conjurer le sort. C'est ce qu'on appelle se mettre la pression toute seule...
Dans TRIV, le jeu tourne autour de l'histoire. Contrairement à Tomb Raider III, dont les niveaux ont été créés avant même que le scénario ne soit pensé, l'histoire prend cette fois une place primordiale. Vous évoluez de façon ininterrompue dans le jeu - on nous promet des scènes de transition qui remplaceront les écrans de chargement – et glanez, au fur et à mesure, des

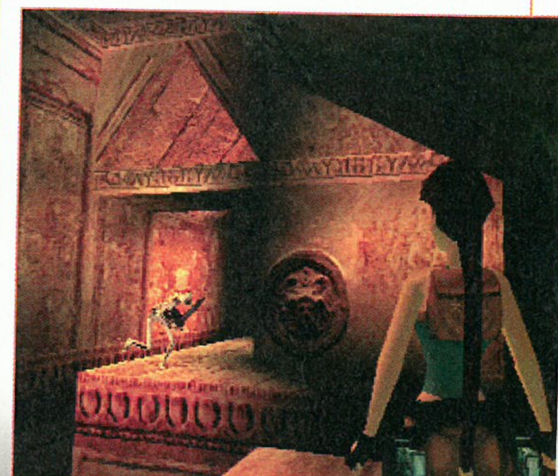

Voilà manifestement une salle dans laquelle se trouve une énigme à résoudre. Dans quel ordre faut-il appuyer sur ces pierres ?



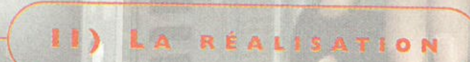




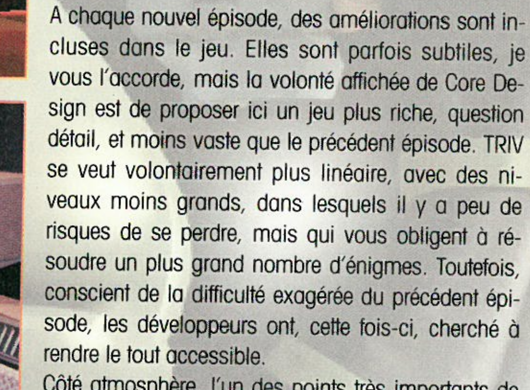
TRIV donne une idée du style que Core Design veut désormais adopter pour sa série



renseignements qui vous permettent de mieux comprendre le fin mot de l'histoire. Pour les créateurs de Tomb Raider, le but était ici de donner l'illusion d'un véritable film interactif.

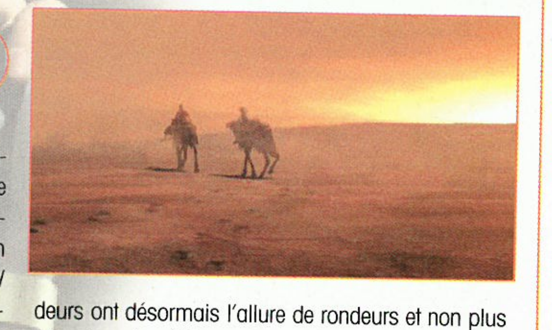


II) La réalisation



A chaque nouvel épisode, des améliorations sont incluses dans le jeu. Elles sont parfois subtiles, je vous l'accorde, mais la volonté affichée de Core Design est de proposer ici un jeu plus riche, question détail, et moins vaste que le précédent épisode. TRIV se veut volontairement plus linéaire, avec des niveaux moins grands, dans lesquels il y a peu de risques de se perdre, mais qui vous obligent à résoudre un plus grand nombre d'énigmes. Toutefois, conscient de la difficulté exagérée du précédent épisode, les développeurs ont, cette fois-ci, cherché à rendre le tout accessible.

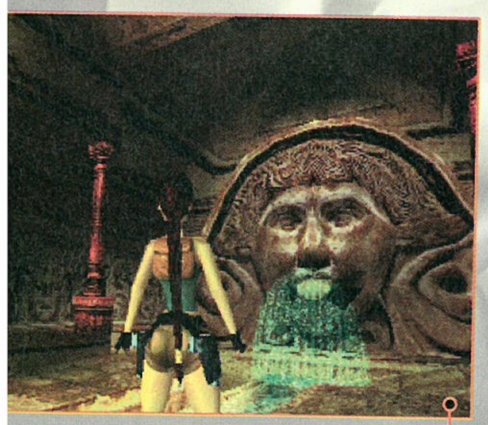
Côté atmosphère, l'un des points très importants de cette mouture, les effets de lumière ont désormais une place primordiale. Les alternances de clair obscur donnent à Tomb Raider IV un cachet unique. Une gestion des lumières dynamique qui plus est ! Lara pourra ainsi se saisir d'une torche accrochée au mur pour continuer sa progression dans les dédales enténébrés. A ce titre, l'interaction avec les différents éléments du décor se révèle plus poussée ici. Il sera désormais possible d'agir sur de nombreux éléments du décor. Une façon habile de renforcer l'impression d'immersion dans l'aventure ! D'autant qu'on aura désormais moins de mal à suivre la belle Lara qui, pour ce nouvel opus, a subi un sacré lifting... tout en conservant l'essentiel de sa personnalité en termes de bonnet D. Utilisant la technique du «one skin», traduisez : une seule peau, Lara Croft est désormais moins géométrique. De plus, le nombre de polygones composant la belle a aussi considérablement augmenté. Conclusion, les rondeurs ont désormais l'allure de rondeurs et non plus d'angles géométriques ! Lara a même un plus beau derrière, avec des fesses rebondies et non carrées, ce dont les programmeurs ne sont pas peu fiers !



TRIV se déroule principalement en intérieur. Les stages en extérieur ont été volontairement mis de côté. L'accent est ainsi porté sur la résolution de puzzles et le sentiment d'oppression que procurent les endroits dit fermés. La totalité du jeu se déroulant en Egypte, un soin tout particulier a été apporté à la palette de couleurs, limitée (avec des dominantes jaunes, marron, grises et noires) mais utilisée au mieux. Enfin, signalons qu'il y aura ici beaucoup moins de «blocs» que dans les précédents épisodes. L'environnement se veut plus réaliste et le carré – ou plus précisément le cube – semble être passé de mode, chez Core Design. Une fois encore, le souci du détail, le réalisme de certaines architectures visent à rendre l'univers de Lara plus crédible et à mieux immerger le joueur. L'objectif semble clair : nous faire vivre une aventure, nous faire partager une expérience unique. Ne serait-ce pas là l'esprit du premier Tomb Raider ?



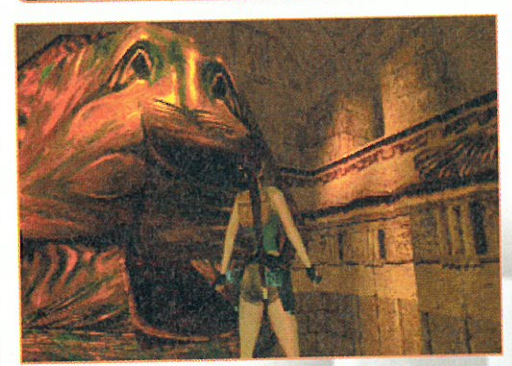
Le musicien Nathan Mc Cree, qui s'est occupé des trois premiers épisodes, laisse ici sa place à Pete Connelly (sur la photo). D'une manière générale, TRIV renferme beaucoup plus de musiques et de voix.

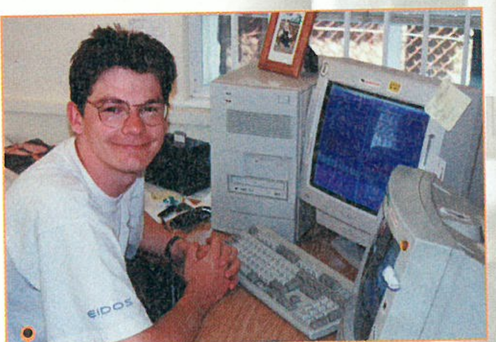


Le cadre de l'Egypte permet de créer des environnements graphiques de toute beauté.

PAR CHRIS

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE





Martin Gibbins, programmeur, s'est occupé plus spécifiquement de la mise en place de certains pièges et de l'amélioration globale du moteur de TRIV.



Sous la trappe, de l'eau. Et sous l'eau ?...

OUTILS DE DÉVELOPPEMENT

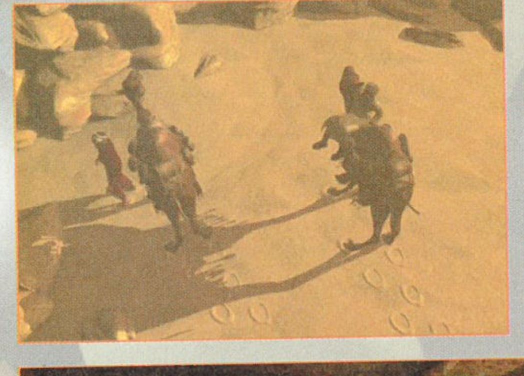
Les logiciels utilisés pour l'élaboration de TRIV ont permis la modélisation puis la mise en mouvement des différents personnages, animaux ou monstres inclus dans le jeu. Voici quelques images qui vous montrent à quel point tout cela est précis et compliqué. Il faut calculer le nombre d'images nécessaires à tel ou tel mouvement, décider du nombre de textures à utiliser, assembler des centaines de polygones... Des centaines d'heures de travail accomplies par une équipe d'une quinzaine de personnes.

III) LA JOUABILITÉ

La jouabilité reste une problématique majeure. Dans TRIV, les habitués retrouveront leurs marques. La palette de mouvements de Lara a été augmentée (elle possède une quarantaine de mouvements principaux) mais les commandes restent les mêmes. On remarquera surtout la possibilité qu'a Lara, désormais, de s'accrocher à une corde. Elle peut ainsi se balancer, pour gagner en amplitude et atteindre une plate-forme éloignée ou bien encore grimper ou se laisser glisser, selon les circonstances.

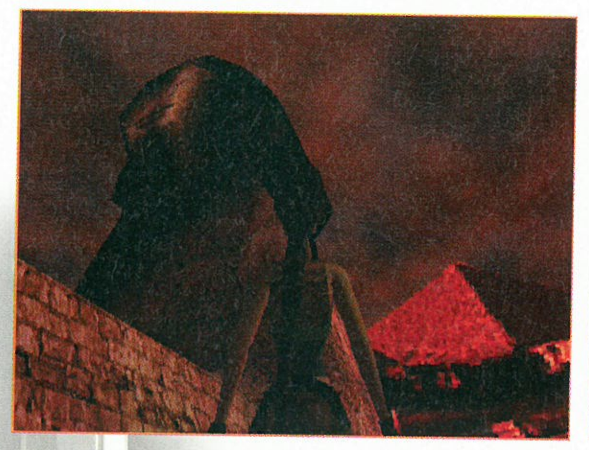
La jauge de course, qui permet à Lara de piquer un sprint pendant quelques secondes, a été conservée. En ce qui concerne les blocs à pousser, à tirer, etc., eh bien, réjouissez-vous : ils ont disparu. Qu'une frêle jeune femme réussisse à déplacer des pierres d'une demi-tonne m'a toujours paru un peu farfelu de toute façon... L'utilisation de véhicules reste ici possible, fort heureusement, et Lara pourra piloter, entre autres, une moto (un side-car plus exactement mais, a priori, personne ne monte avec elle) ou encore une Jeep.

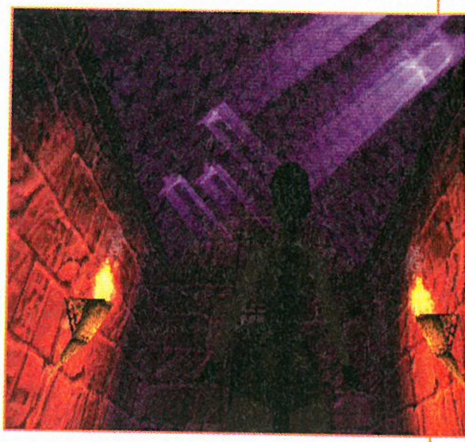
Quant à l'utilisation des objets, une grande nouveauté fait son apparition : celle de pouvoir en combiner plusieurs entre eux. Par exemple, il semble possible d'attacher une lampe électrique à un fusil. Nous verrons bien à quoi cela peut servir... La plupart des bonnes vieilles armes de TRIII sont toujours disponibles (fusil, Uzis, lance-grenades, etc.). Seule une nouvelle arme vient s'ajouter : l'arbalète. Cette dernière, contrairement à ce que l'on pourrait croire,

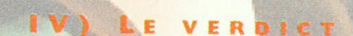




ne servira pas – ou peu – à tuer les adversaires. Elle sera en fait principalement utilisée lorsqu'il faudra déclencher un mécanisme alors que ce dernier est difficile d'accès. A cet égard, l'utilisation des jumelles, qui permettent de zoomer et de mieux distinguer certains éléments du décor, pourra s'avérer très utile. Destiné à un large public, TRIV se révèle volontairement moins difficile que l'épisode précédent. L'utilisation des cristaux de sauvegarde peut s'effectuer au bon gré du joueur et, lorsque vous êtes vraiment coincé, vous pouvez toujours jeter un coup d'œil au journal que tient Lara. Ce dernier, auquel vous avez toujours accès, renferme tous les indices que vous avez découverts pendant le jeu. De plus, une section spéciale «tips» vous fournit des indications lorsque vous ne parvenez pas à résoudre une énigme. Ainsi, Lara vous indique qu'il y a peut-être un système de poids à découvrir ou qu'il serait bon d'utiliser de l'eau... Cela se révèle très pratique mais, en même temps, cela à un prix. En effet, les joueurs qui ne se réfèrent pas aux indices sont récompensés en découvrant des choses qui disparaissent aux yeux des joueurs moins tenaces, comme des morceaux de cartes qui, combinés, vous donnent un aperçu plus clair du niveau dans lequel vous vous trouvez.







IV) Le verdict

Le verdict ? Ce n'est que lors du test que nous vous le donnerons. Nous ne pouvons ici que faire des suppositions qu'autorisent nos premières impressions. Honnêtement, ce nouvel épisode de Tomb Raider semble assez prometteur. Plus simple d'accès, davantage axé sur la résolution d'énigmes... Il devrait se révéler, au final, moins frustrant et plus prenant qu'un TRIII. Une trentaine d'ennemis vous attendent ici. Parmi ceux-ci, les humains ont la possibilité de vous suivre où que vous alliez, répétant derrière vous chacun de vos gestes (sauts, monkey swing, etc.). Les crocodiles sortent de l'eau, les morts vivants (squelettes et autres momies rendus à la vie par le pouvoir de Seth) ne peuvent être tués... Il y a ici une pression supplémentaire et le sentiment d'oppression qui en résulte oblige à agir vite et bien, si l'on veut survivre. La possibilité qu'a Lara de viser en vue subjective est également un plus. Cela permet d'être plus précis et de mieux appréhender une scène. Remarquez, à cet égard, que le système de visée automatique a disparu. C'est à vous, d'abord, de faire le point sur un objet ou un ennemi pour le «locker». Alors, se pourrait-il que le dernier Tomb Raider de la PlayStation soit également le plus réussi ? Ce n'est pas impossible...





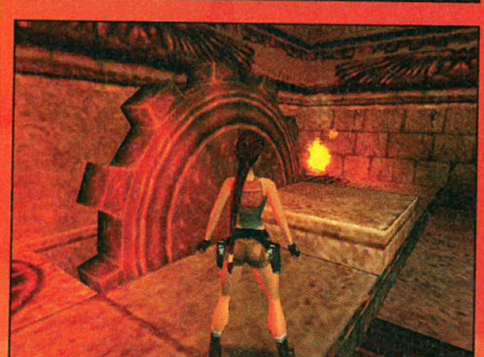


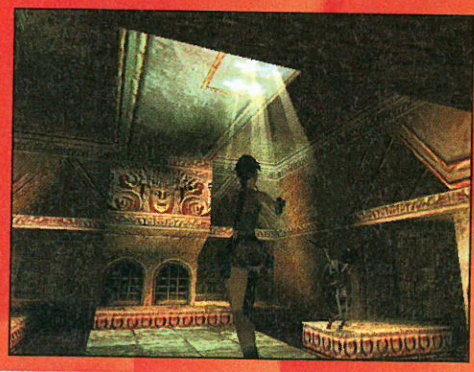
ET LA VERSION PC ?

Histoire de vous en montrer le plus possible – et parce qu'elles complètent avec bonheur les photos que nous possédons de la version PlayStation – voici quelques images issues de la version PC de TRIV. Bien entendu, le rendu n'est pas du tout le même.







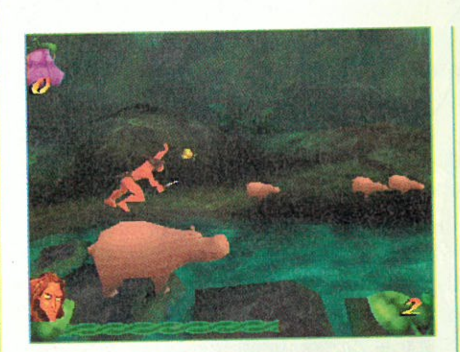


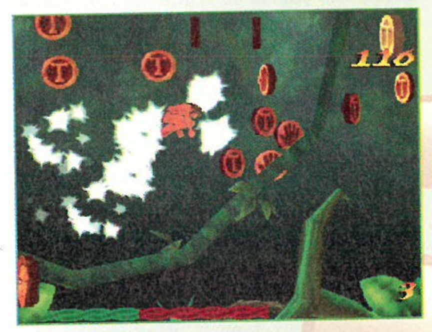
TARZAN

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 99

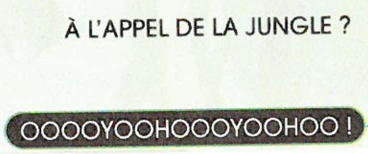
Tarzan

La nouvelle offensive Disney





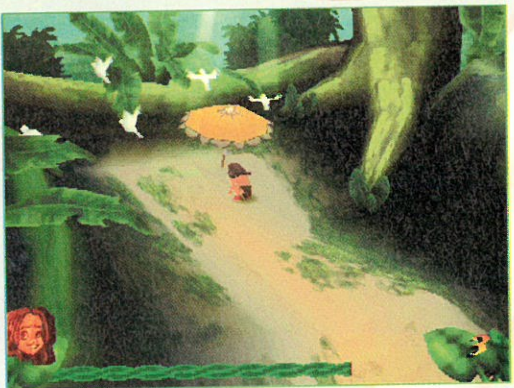
APRÈS AVOIR FAIT SES PREUVES, AVEC HERCULE ET A BUG'S LIFE, DISNEY INTERACTIVE REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC TARZAN, DE LOIN SON CHEF-D'ŒUVRE SUR PLAYSTATION. QUI POURRA RÉSISTER À L'APPEL DE LA JUNGLE ?



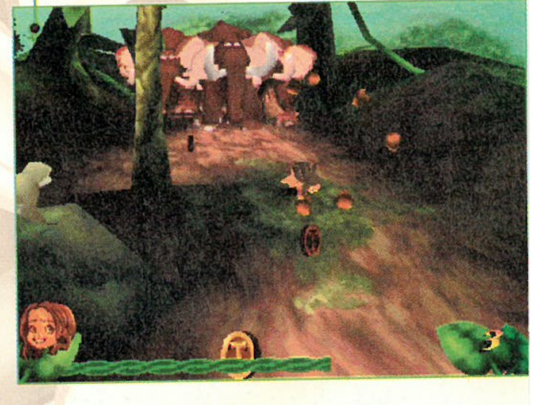
OOOOYOOHOOOYOOHOO !

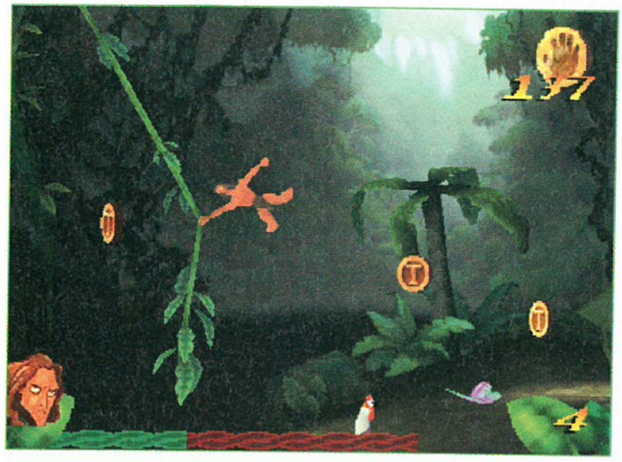


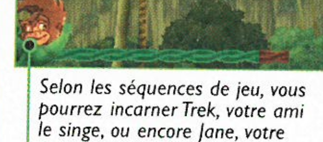
La jungle, large étendue vierge où la flore dense protège encore du regard des hommes une faune variée et élégante. Dans ce sanctuaire aux mille beautés en voie d'extinction, la vie suivait son cours, bercée par l'inexorable bal des astres. C'est beau, non ? On aurait presque la larme à l'œil. Ainsi, du plus petit marcassin au plus massif pachyderme, chacun trouvait son rôle dans cette fresque aux origines ancestrales. Pourtant, depuis quelque temps, la tribu des gorilles semblait marginalisée. L'homme, ce mammifère si étrange, se trouvait bien évidemment à l'origine du bouleversement. Pleine de tendresse et de pitié, une mère gorille avait, en effet, recueilli un adorable chérubin âgé d'à peine quelques lunes, un enfant que le destin avait fait échouer au cœur de la forêt, abandonné par des parents qu'il ne connaîtrait jamais. Mais bientôt, loin des moqueries, cette mère de la providence pourrait se montrer fière de son fils, fière de son Tarzan, le nouveau roi de la Jungle ! Et, cette fois, c'est sans Christophe Lambert. Après s'être plongés dans l'œuvre de Victor Hugo et de son célèbre sonneur de cloches, les artistes de Disney se sont, cette fois-ci, librement inspirés du roman d'Edgar Rice Burroughs et de son valeureux homme-singe. Disney ne pouvait, en effet, pas passer à côté de ce « monument » de la culture populaire, tant, depuis décembre 1911 (date de parution du premier manuscrit), Tarzan, ce héros valeureux, n'a eu de cesse de passionner les foules que ce soit dans les séries-magazines, puis en roman (24



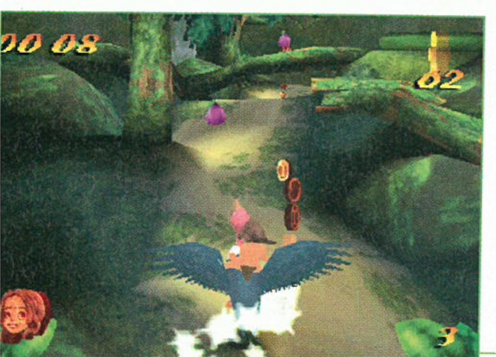
Les phases de poursuites vous obligeront à maîtriser vos nerfs. Aussi stressant que captivant.





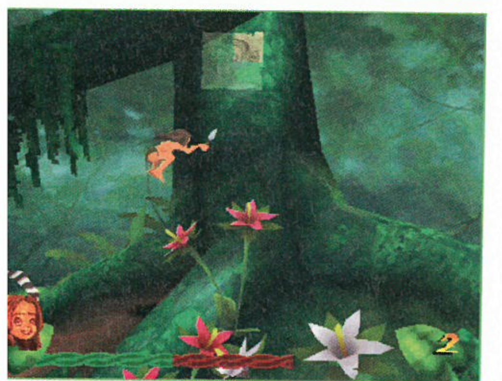


Selon les séquences de jeu, vous pourrez incarner Trek, votre ami le singe, ou encore Jane, votre future dulcinée.



tomes, ouah !), au cinéma (où pas moins de 62 films lui sont consacrés), sans oublier les téléfilms et les séries TV (12 au total). Cette fois, c'est sur PlayStation que l'homme-singe débarque. Alors, même si ce jeu de plates-formes ne devrait pas, contrairement au dessin animé, imposer de nouveaux standards en termes d'animation et de graphisme, ce Tarzan version 3Difiée s'annonce plutôt intéressant.

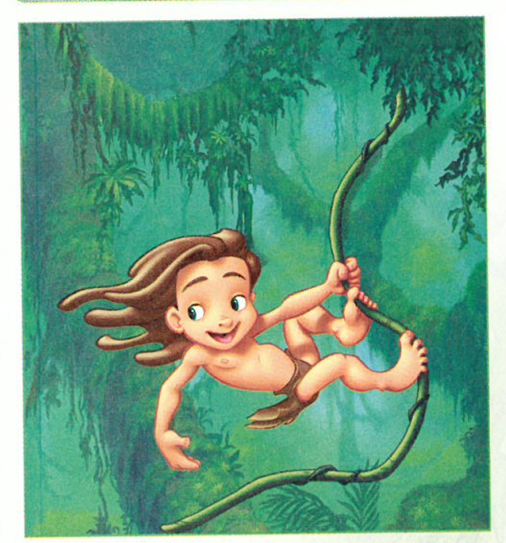
Bienvenue dans la Jungle

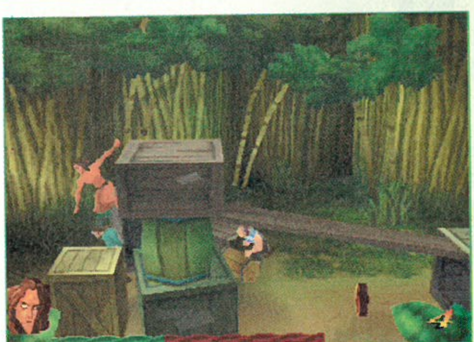


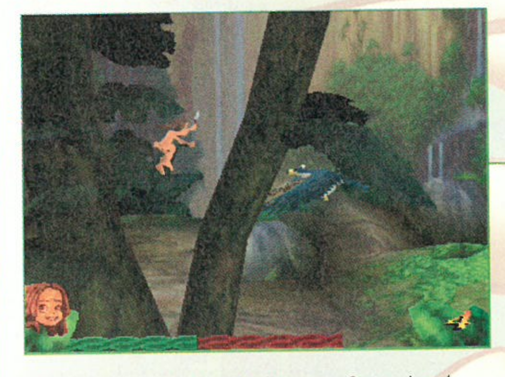
En ce moment même, de l'autre côté de l'Atlantique, le film Tarzan réalise un carton au box-office américain. Le dessin animé a ainsi déjà rapporté près de 158 millions de dollars aux Etats-Unis (soit plus de 950 millions de nos francs !), ce qui le place, dès maintenant, au 56e rang du box-office U.S. de tous les temps. Un succès sans précédent depuis le magistral Roi Lion qui occupe, quant à lui, le 4e rang du box-office international de tous les temps ! Pour Disney Interactive, l'enjeu et la pression entourant l'adaptation vidéo-ludique de Tarzan étaient donc très importants. Forts des expériences accumulées avec Hercule et A Bug's Life, les développeurs ont pu se lâcher complètement et tenter de tirer le meilleur de la PlayStation. Dès les premières minutes de jeu, la richesse des environnements graphiques est saisissante. Intégralement représentés en 3D, les décors et autres personnages brillent par la finesse de leurs traits et le soin apporté aux détails (merci à la haute résolution et au lissage des textures). Excessivement proche de l'esthétisme du film, le jeu vous entraîne au fin fond d'une jungle luxuriante. Au fil de l'aventure, vous serez amené à quitter la jungle pour visiter, par exemple, un campement de chercheurs ou encore partir délivrer vos amis sur un navire de braconniers. Tout simplement le plus beau jeu Disney à ce jour. Il aura fallu du temps, au géant de l'animation, pour créer l'événement dans le domaine du jeu vidéo.
Bien que le jeu soit intégralement en 3D, il s'agit ici d'un système de déplacement « à la

A défaut d'être vraiment variés, les environnements graphiques sont détaillés et enchanteurs.





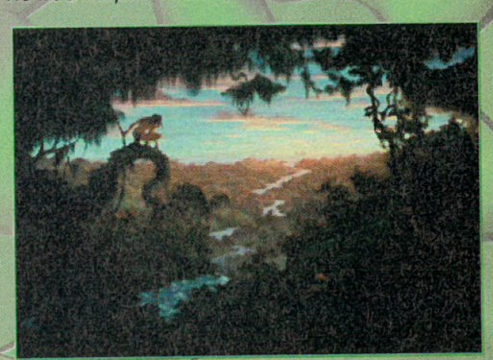




LE FILM EN AVANT-PREMIÈRE

■ *Tarzan s'annonce comme l'un des meilleurs et en tout cas l'un des plus beaux films d'animation de Disney. Un style graphique excessivement riche et très proche du fantastique Mononoke Hime (les studios Ghibli), cela ne se regarde pas... on s'en délecte. Alors, lorsque le jeu vous offre la possibilité de gagner des séquences du film en bonus (plutôt bien compressées, en plus), eh bien, on applaudit et on donne tout pour parvenir à ses fins ! Comment ? Tout simplement, en dénichant les 6 lettres composant le nom T.A.R.Z.A.N. ! Voilà, si, au début, cela ne relève pas de l'exploit, par la suite, il va falloir vous accrocher. Mais découvrir le film en exclu (enfin, pas tout, mais je peux vous assurer qu'il y a de quoi voir), c'est plutôt intéressant, vous ne trouvez pas ? Nous, si !* ■

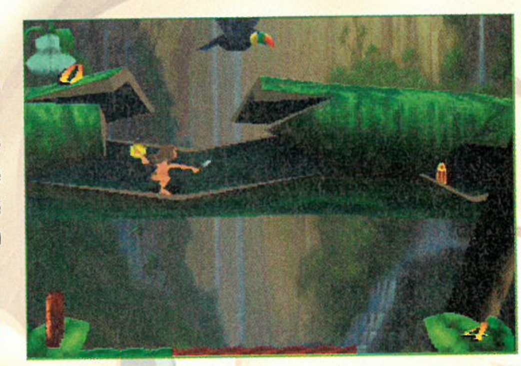




Pandemonium ». Comprenez par là que vous devrez perpétuellement suivre un chemin établi et vous ne pourrez donc pas explorer à votre guise les moindres recoins des lieux. Frustrant ? Hum, peut-être un peu, au début de l'aventure, mais, par la suite, avec de fréquents changements de caméra et la présence de nombreux embranchements, la monotone règle du « j'appuie en avant, je saute, hop, j'évite un babouin et je continue toujours tout droit » est vite brisée.

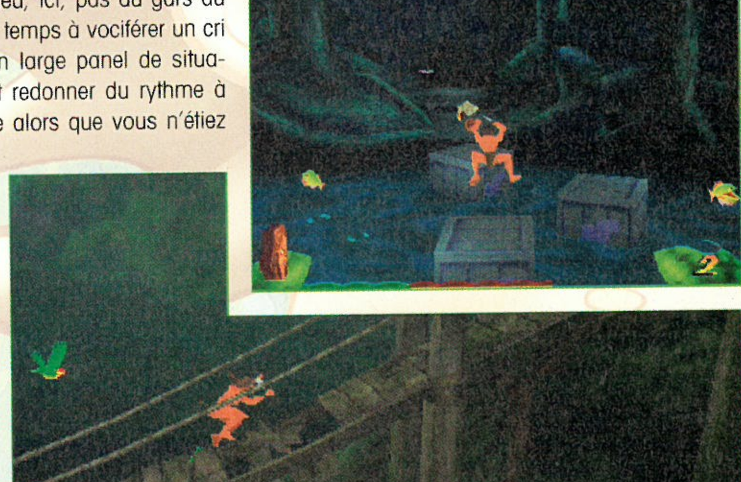
TARZAN À TOUT FAIRE

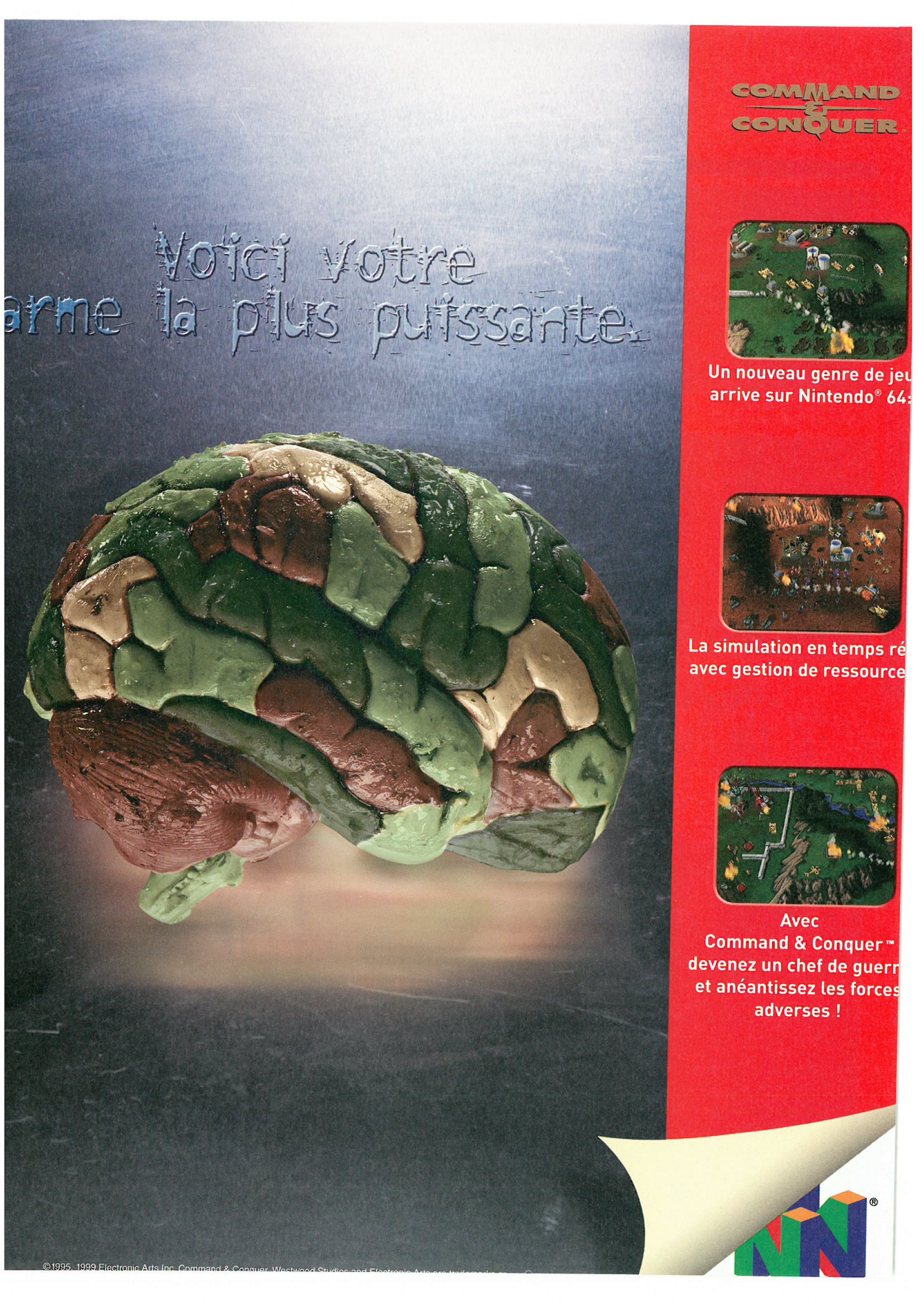
Mise à part la belle plastique du jeu, Tarzan (il est question du jeu, ici, pas du gars au teint basané qui passe son temps à vociférer un cri bien stressant) propose un large panel de situations qui viennent souvent redonner du rythme à votre aventure. Tout débute alors que vous n'étiez

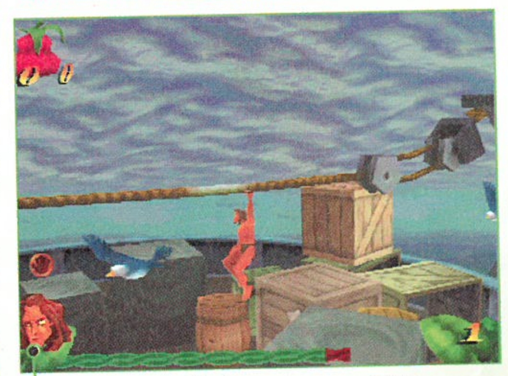


Sur le dos de Tantor, il faudra mieux foncer dans le tas. Finesse quand tu nous tiens.

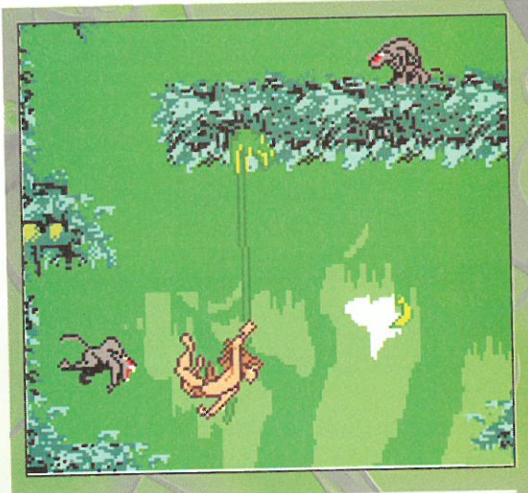





COMMAND & CONQUER
Voici votre
arme la plus puissante.
Un nouveau genre de jeu
arrive sur Nintendo® 64:
La simulation en temps ré
avec gestion de ressource
Avec
Command & Conquer™
devenez un chef de guerr
et anéantissez les forces
adverses !
©1995, 1999 Electronic Arts Inc. Command & Conquer, Westwood Studios and Electronic Arts are trademarks

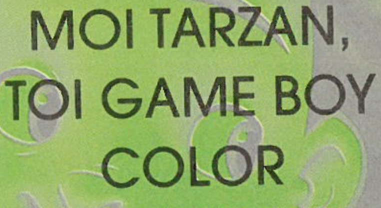


Au sein du navire des braconniers, vous devrez libérer tous vos frères d'adoption.



qu'un pitit Tarzounet encore inconscient. Dans ces premiers niveaux, il s'agit, en fait, de vous familiariser en douceur avec l'environnement et le gameplay général du jeu. Très efficace et assez divertissant. Ainsi débutent les premiers slaloms sur les larges baobabs (des phases très proches d'un Sonic Adventure en un peu moins rapide tout de même), puis se profile l'indispensable séance de balancé de liane en liane. C'est à ce moment que vous remarquerez probablement les efforts consentis au niveau du travail d'animation. Courir, s'agripper aux troncs des arbres, gravir une falaise abrupte, exécuter un plongeon magistral, se servir d'un rhinocéros pour rebondir, rien de plus aisé pour notre ami le roi de la Jungle. Cependant, arrive le temps de quitter la plate-forme, pour découvrir des séquences de poursuites rappelant fortement les péripéties de Crash Bandicoot ou celles de Mickey dans Mickey Mania, ce qui ne nous rajeunit pas... enfin, surtout Willow. A détaler devant un troupeau de pachydermes hystériques ou à échapper à une meute de babouins agressifs... c'est évident que vous ne trouverez pas le temps de vous ennuyer. Surtout qu'au cours de certains niveaux sur la quinzaine proposée (sans compter les stages bonus), il sera possible d'incarner Trek, votre ami le singe espiègle ou encore la toujours si sexy Jane en personne. Puis viendra l'âge adulte et Tarzan devra alors combattre réellement et défendre les siens à coups de lance. Alors, bien évidemment, la difficulté d'ensemble n'est pas des plus insurmontables, mais il est certain que les joueurs chevronnés ou les simples fans du dessin animé, trouveront là un jeu agréable et dépaysant. Quant aux autres, ils comprendront que, comme toutes les productions Disney, le titre est destiné avant tout à un public jeune.

C'est trop bien d'être dans la jungle avec les animaux !



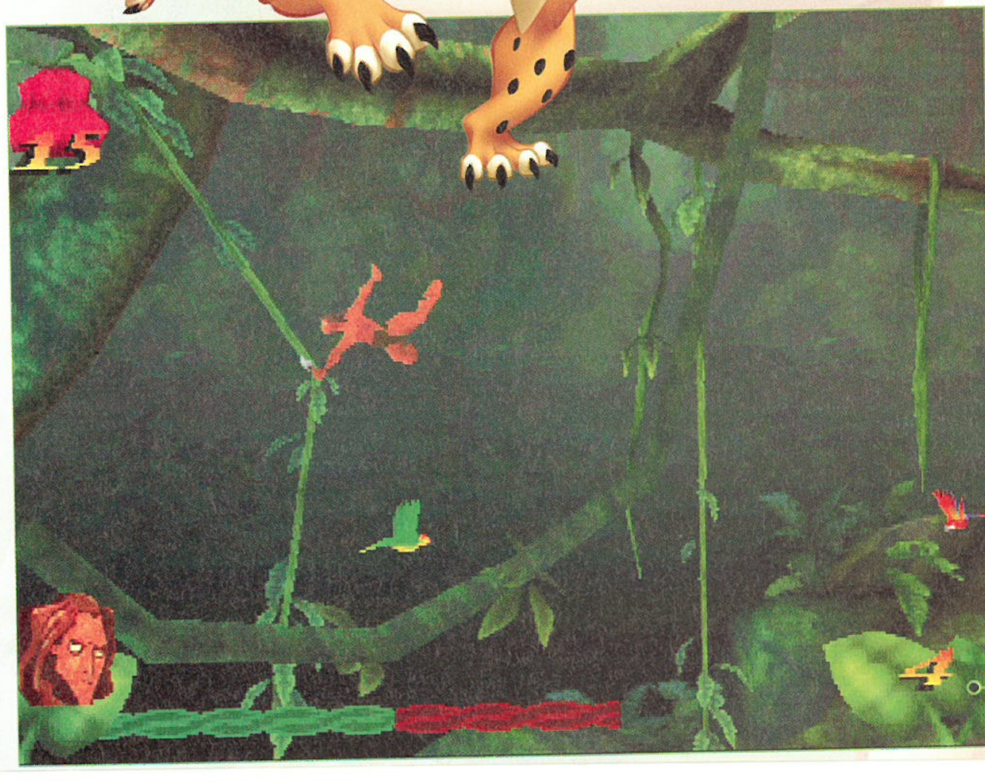
MOI TARZAN, TOI GAME BOY COLOR

■ *Comme le roi de la jungle, alias Tarzan, est un homme bon, outre la PlayStation, il a décidé de faire aussi retentir son célèbre cri sur Game Boy Color (édité par Activision, cette fois-ci). Dans cette version, vous retrouverez les mêmes niveaux que sur 32 bits. Donc, attendez-vous à une aventure plutôt variée. Bondir de liane en liane, éviter d'être piétiné par une horde d'éléphants en furie, échapper aux redoutables chasseurs deviendra vite une seconde nature pour vous, le nouveau fils de la forêt* ■









Sauter de liane en liane, c'est un peu la marque de fabrique de Tarzan. Quelle classe.

Difintel - Micro



JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

X-Files

Soul Reaver



No Fear DownHill

Wip3out

ShadowMan

En avant-première chez DIF!


Tout savoir sur la nouvelle console Sega Dreamcast


Decouvrir le programme officiel des sorties de jeux Dreamcast



Monaco Grand Prix



Speed Devils

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

elley	04 79 81 00 34
ourg-en-Bresse	04 74 23 13 54
erney-Voltaire	04 50 40 43 43
hauny	03 23 38 00 10
on	03 23 79 08 84
oissons	03 23 59 18 18
llers-Cotterêts	03 23 76 21 72
ap	04 92 52 72 74
andelieu	04 93 93 54 33
enton	04 93 28 26 55
nonay	04 75 32 42 53
dez	05 65 67 06 15
x-en-Provence	04 42 20 67 18
les	06 07 06 04 30
s-sur-Mer	04 42 05 96 88
lons-de-Provence	04 90 56 62 30
yeux	02 31 51 00 99
nfleur	02 31 89 75 00
ieux	02 31 63 07 77
rillac	04 71 43 56 56
Rochelle	05 46 51 86 86
yan	05 46 22 15 04
ntes	05 46 93 51 75
ve	05 55 24 47 87
on	03 80 70 15 79

22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 73 30 28
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Romans	04 75 72 78 34
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
29	Quimper	02 98 53 52 40
30	Ales	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
31	Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Langon	05 56 63 00 33
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
34	Béziers	04 67 49 01 65
30	Sete	04 67 46 16 18
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons-Le-Saunier	03 84 24 41 59

40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St-Etienne	04 77 49 00 69
43	Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve-sur-Lot	05 53 36 15 44
50	Cherbourg	02 33 44 00 86
51	Chalons-en-Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
59	Hazebrouck	03 28 50 10 16
60	Beauvais	03 44 48 53 60
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	Argentan	02 33 67 29 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40

64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Digouin	03 85 53 75 73
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Lagny	01 64 12 34 81
77	Nemours	05 53 77 28 08
77	Pontault-Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons-Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny-le-Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
78	Plaisir	01 30 07 52 81
78	Versailles	01 39 24 13 00
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86

83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Avignon	04 90 86 41 66
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
88	Épinal	03 29 82 06 97
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St-Germain-les-Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93	Livry-Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison-Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 94 28 25 28
97	Fort-de-France	05 96 70 79 67
98	Nournea	00 687 26 43 34

SUISSE
- *3 magasins.*

ESPAGNE
- *10 magasins.*

BELGIQUE
- *1 magasin : Mons. 065 84 60 33*

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Avignon • Bayonne • Conflans-Ste-Honorine • La Fleche • La Réunion • Luxembourg • Montauban • Mont de Marsan • Muret • Roubaix • Sens • Toulouse • Toulouse II • Vernon • Vire.

ITALIE
- *Turin.*

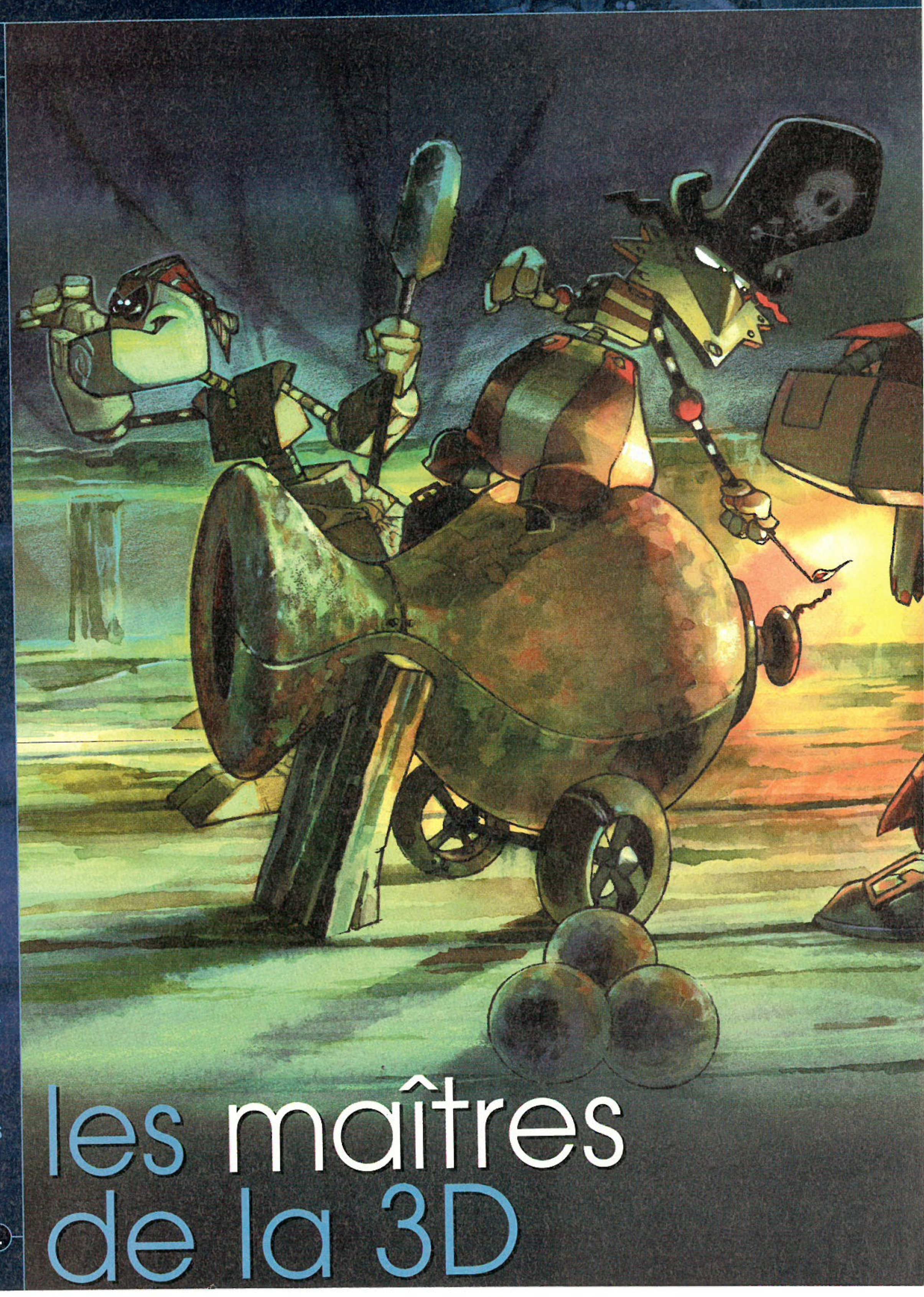
MAROC
- *Casablanca.*

PORTUGAL
- *Lisbonne.*

BELGIQUE
- *Saint Ghislain.*

Rayman 2, the

L'un des personnages les plus connus de l'univers vidéo-ludique fait son retoour ! Bénéficiant des capacités technologiques des nouvelles consoles, Rayman 2 peut réussir l'ambitieux pari de toucher également les core-gamers.

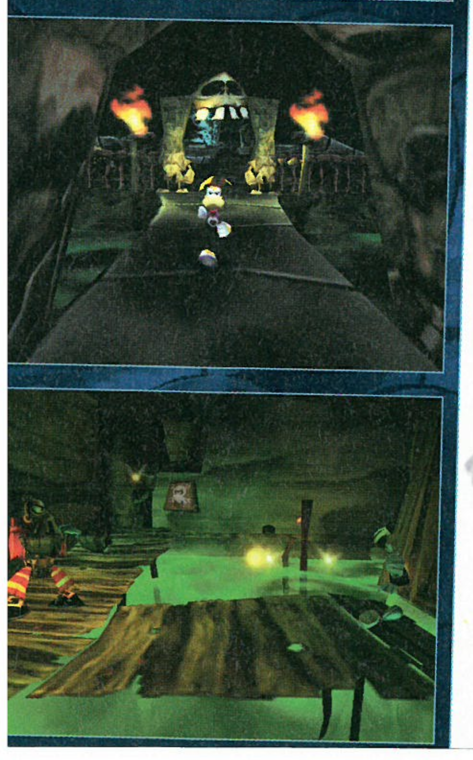


les maîtres de la 3D

Great Escape



Certains personnages ont des réactions inhabituelles : celui-ci, par exemple, fuit dès que vous lui faites face.



Editeur : Ubi Soft
Machine : N64, PlayStation, Dreamcast
Sortie prévue : octobre 99 (N64), début 2000 (Dreamcast, PlayStation)

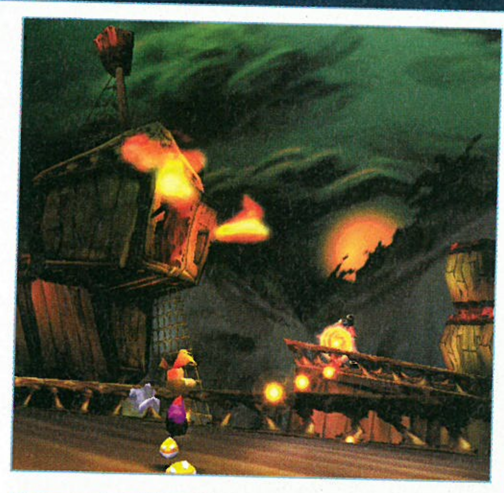
Mascotte d'Ubi Soft, premier ambassadeur de la plate-forme sur PlayStation, Rayman aura mis près de 4 ans avant de faire son come-back. Et il a bien changé ! Son univers s'est étoffé, il prépare son arrivée à la télévision mais surtout il passe à la 3D. Et de fort belle manière. Débuté il y a 2 ans, le développement de Rayman 2 aura mobilisé de vastes ressources et une centaine de personnes toutes versions confondues. Graphistes, animateurs, programmeurs... tous ont travaillé d'arrache-pied pour restituer le monde traditionnel et coloré de Rayman le plus fidèlement possible, tout en lui donnant cette dimension supplémentaire. Le pari semble d'ores et déjà réussi.



Faire du neuf avec du vieux

Passer de la 2D à la 3D n'est pas facile. Surtout lorsqu'il s'agit de garder une esthétique telle que celle de Rayman. Heureusement, la plate-forme, action fait partie des genres qui ont connu le plus de succès après cette conversion. Plus encore, elle en a tiré avantage. Rayman 2 n'échappe pas à la règle. Après y avoir joué, une chose est claire : on en oublie presque que le personnage a connu ses premières aventures en 2D, à croire qu'il est né à notre époque polygonale ! Pour ce qui est des grandes lignes du scénario, nous sommes en terrain connu. Rayman repart à la rescousse de ses nombreux amis, qui ont été emprisonnés par des pirates-robots, membres d'une organisation prévoyant de les vendre à un cirque intergalactique. Par la même occasion, il devra collecter les 4 Eclats d'Ame de Polochus, l'Esprit du Monde, pour accéder finalement au big boss de toute l'affaire. C'est un peu classique et plat, certes, mais ce n'est qu'un prétexte à une aventure qui promet des sensations variées, de l'humour et de nombreux ingrédients fort sympathiques.





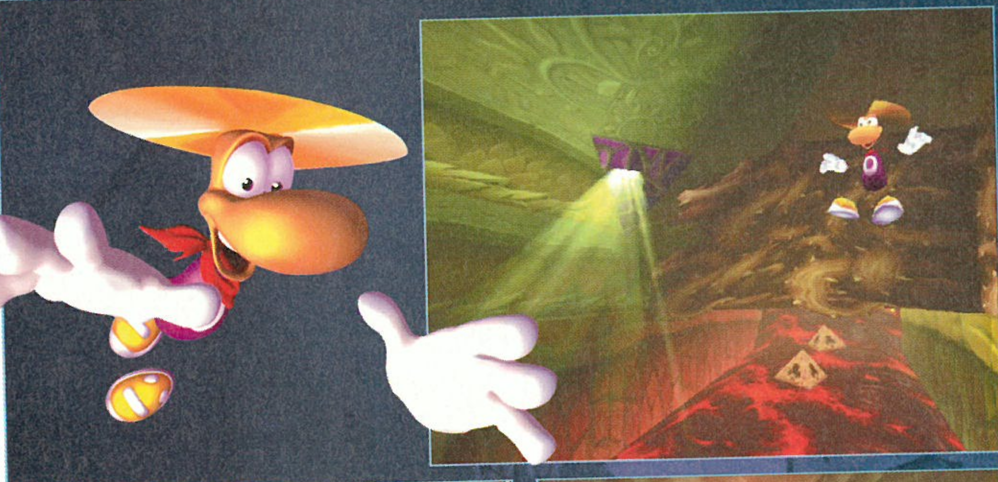


Les scènes de vitesse et d'adresse sont assez nombreuses et variées.

Un univers enchanteur

Ce qui impressionne le plus, de prime abord, c'est l'achèvement technique auquel sont parvenus les développeurs de Rayman 2. Nom d'un chien, c'est extraordinaire de beauté ! Surtout sur N64, il faut bien l'avouer, où, pour reprendre les propos de Michel Ancel (créateur de Rayman et directeur du projet Rayman 2) : «Faire quelque chose qui ne soit pas trop flou est plutôt difficile» ! C'est bien simple : à la résolution près, il ont obtenu un rendu très proche de la version PC. L'utilisation de l'extension 4 mégas (Ram Pak) y est pour beaucoup mais plus encore le talent des artistes qui ont créé les textures. Tout en utilisant peu de couleurs, ils sont

Le graphisme extraordinaire charme dès les premières images



parvenus à rendre un aspect organique et vivant aux décors. La beauté des couleurs et le soin apporté à la modélisation des éléments donnent un cachet tout particulier à Rayman 2, proposant enfin au joueur de découvrir un monde de rêve, qui, bien que cartoon, fait presque réel ! On ne distingue pas les liaisons de textures, les facettes de polygones, bref, l'aspect artificiel des univers 3D tels que nous les avons connus jusqu'à aujourd'hui semble avoir boudé Rayman 2. Et tant mieux !





Un gameplay réglé en détail

Forêt paradisiaque, souterrains bouillonnants de lave, bateau pirate... En tout, c'est une cinquantaine de niveaux qui vous attend. Si Rayman 2 est avant tout un jeu d'action, le souci de variété s'est manifesté à plusieurs niveaux. Outre la richesse graphique, le jeu est aussi bourré d'humour, avec de nombreux personnages insolites. Le joueur devra de temps à autre faire appel à la réflexion pour comprendre certaines mécaniques de jeu, mais jamais se creuser le crâne des heures pour résoudre une énigme. Enfin, les capacités mêmes du personnage ont permis de proposer des challenges différents et motivants. Courir, sauter, grimper, nager, escalader, planer, etc. sont autant d'actions possibles, classiques, auxquelles s'ajoutent des phases de gameplay particulières, comme du ski nautique tiré par un serpent marin ou encore une chevauchée effrénée à dos de missiles à pattes...

Cette petite créature se prend pour le roi de son peuple. Mais les autres aussi... Difficile de savoir à qui s'adresser !

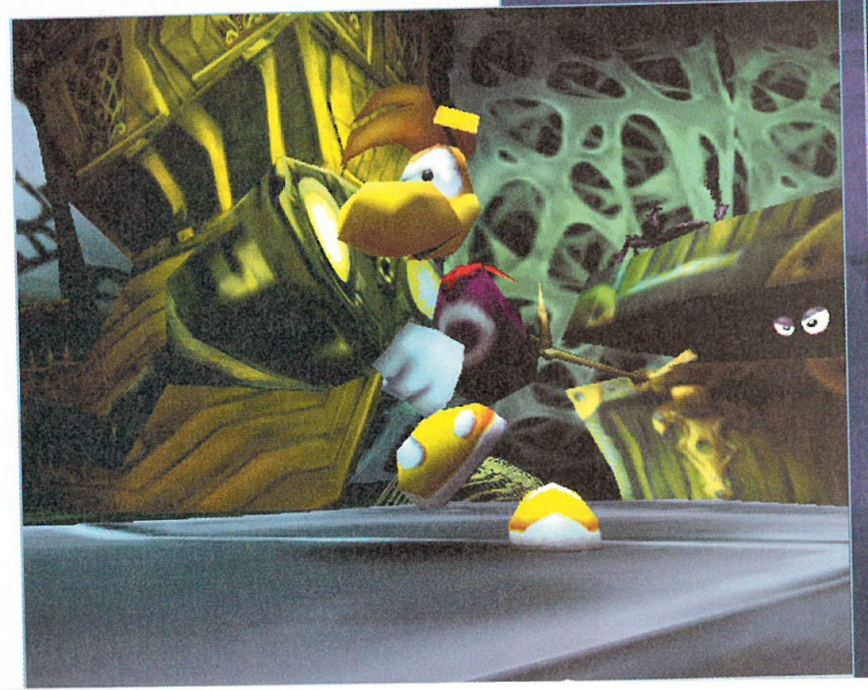


Une modélisation cartoon

Les personnages du jeu, bien que modélisés en 3D comme le montrent les images ci-dessous, ont gardé le feeling 2D originel. Ils se déforment comme des toons, un peu à la manière de ce qu'on a pu voir avec Starshot. Leurs attitudes et leurs gestes sont restés fidèles à l'original.



Voici le modèle temps réel de Rayman, tel qu'il est affiché dans le jeu.



Et, ci-contre, quelques-uns des personnages majeurs du jeu.

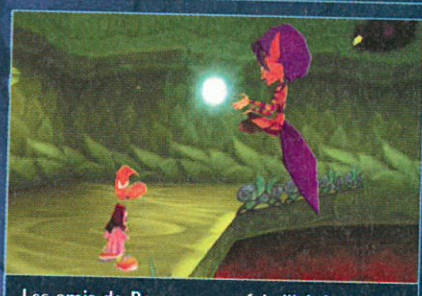


Le futur
déjà engagé

D'abord prévu sur N64, puis sur PlayStation, Rayman 2 est également en cours de développement sur Dreamcast. Cette dernière version, dont nous n'avons vu que peu de choses, promet d'être aussi fine et aussi belle que la version PC, ni plus, ni moins. Mais plus encore, Ubi Soft vient de recevoir ses kits de développement PlayStation 2 et nous assure que cette ultime version disposera de nouveautés intéressantes... Impossible d'en savoir beaucoup plus. Cependant, une chose est sûre : tous les programmeurs sont très enthousiastes à l'idée de développer sur cette machine et la seule lecture des documentations techniques fait l'objet des rêves les plus fous !



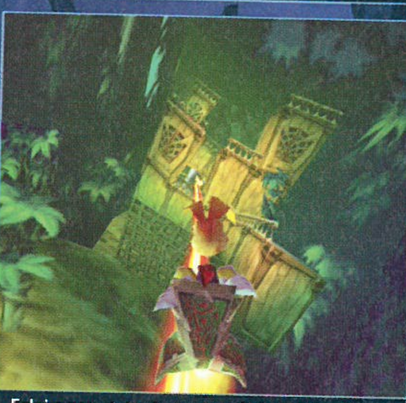




Les amis de Rayman, une fois libérés, vous aideront tout au long de l'aventure.



Ci-dessus, des photos de la version PC. Vous avez ainsi une idée très précise de ce que vous aurez sur Dreamcast !



Eclairages et textures ont été traités, dès le départ, avec l'esprit 3D. Le résultat est bluffant.



Vous collecterez également des «lums» de plusieurs variétés, pour obtenir de l'énergie, débloquer des passages ou découvrir des niveaux bonus, la plupart relativement débiles ! On prévoit environ une quarantaine d'heures de jeu avant d'en venir à bout, avec une difficulté réglée et affinée au maximum grâce à plusieurs phases de test pendant lesquelles des joueurs de tous âges ont été interrogés sur les défauts et qualités du soft.

L'invasion
commence bientôt

Prévu sur tous les standards existants, N64, PC, PlayStation, Dreamcast et même PlayStation 2, Rayman 2 fera sans aucun doute parler de lui dès le mois prochain. Et s'il est destiné avant tout aux jeunes joueurs, nul doute que sa beauté et son intérêt accapareront tous les types de joueurs ! Nous avons en tous les cas été très agréablement surpris par ce que nous avons découvert, et même s'il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir massacré, je parie que Rayman 2, The Great Escape, sera un très bon jeu !





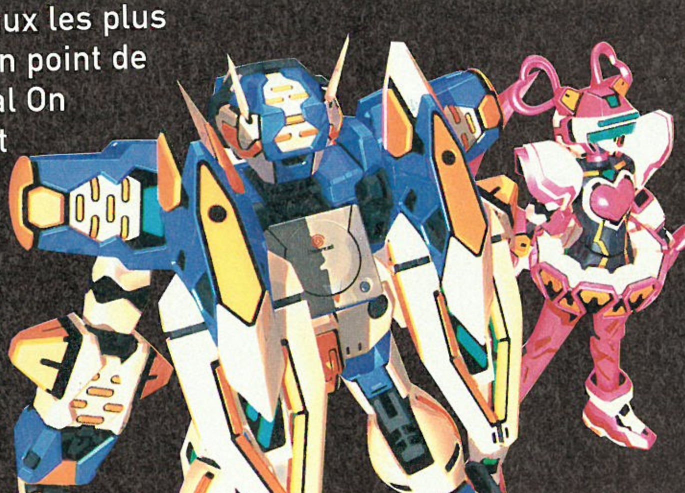


3ème œil
REPUBLIQUE MARSEILLAISE
POSTES SG 007315
EN TOURNÉE DANS
TOUTE LA FRANCE
LORIENT
le 11 novembre 99
BREST
le 12 novembre 99
RENNES
le 13 novembre 99
NANTES
le 14 novembre 99
DIJON
le 16 novembre 99
STRASBOURG
le 17 novembre 99
NANCY
le 18 novembre 99
METZ
le 19 novembre 99
MULHOUSE
le 20 novembre 99
GRENOBLE
le 29 novembre 99
LYON
le 30 novembre 99
CLERMONT-FERRAND
le 1er décembre 99
PARIS
les 2 & 3 décembre 99
BORDEAUX
le 7 décembre 99
AGEN
le 8 décembre 9
MONT DE MARSA
le 10 décembre 9
MONTPELLIE
le 11 décembre 9
MARSEILL
les 13 & 14 décembre 9
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
COLUMBIA
côté obscur

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

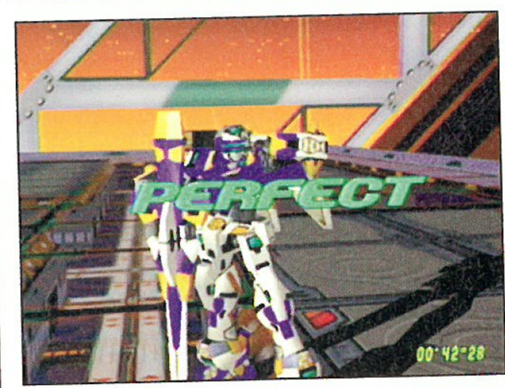
J'ai beau scruter le ciel, pas de station MIR en vue, les petits hommes verts n'ont pas non plus débarqué dans ma salle de séjour. Paco Rabanne et Elisabeth Tessier se sont trompés. Ouf, gros soupir de soulagement. A priori, on devrait pouvoir continuer à jouer aux jeux vidéo pendant un bon bout de temps. Ça tombe bien, parce que cette rentrée est plutôt riche en annonce. De quoi se remettre du retour des vacances. Eh oui, il va falloir vous faire une raison, adieu le sable chaud et les troupeaux de naïades en Bikini, c'est fini !!! La star de ce mois de septembre, c'est bien évidemment la Dreamcast qui éclipse (arf arf !) la PlayStation. La console de Sega arrive enfin en France avec toute une flopée de titres. Pour fêter l'événement, on vous a concocté un petit booklet de 64 pages. Du côté du Soleil Levant, la venue prochaine de Virtual On et la première démo jouable de Shenmue suffiront à nous consoler d'une actualité nippone un peu paresseuse. Faites que Boris Elstine ne pète pas un câble d'ici là !

Connu comme l'un des plus grands succès en arcade de Sega et comme l'un des jeux les plus impressionnants d'un point de vue technique, Virtual On Oratorio Tangram est enfin annoncé pour Dreamcast. Au vu des quelques éléments dévoilés à ce jour, la Dreamcast tient là un futur hit.





Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	décembre 99
Sortie en Europe :	non communiquée



Virtual on Oratorio Tangram

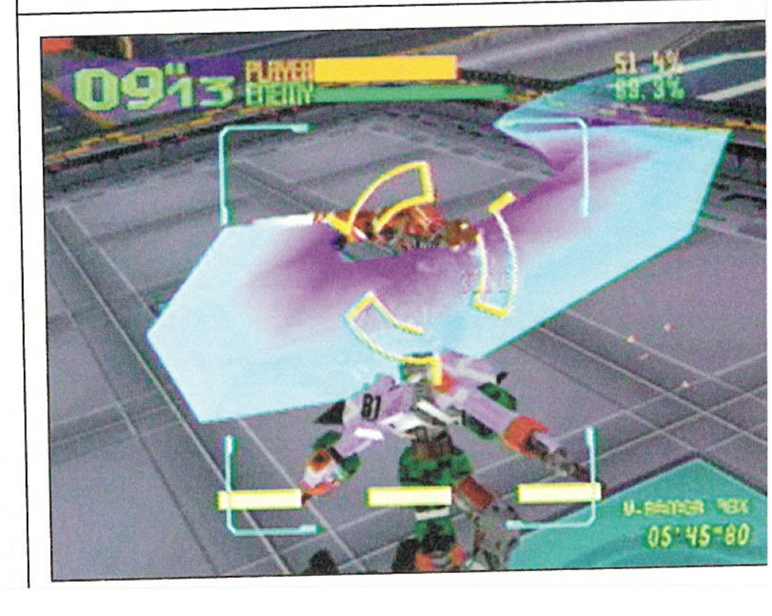


Le Dordoray est capable de lancer des attaques qui couvrent pratiquement toute l'aire de combat.

Après le grand succès de Virtual On il y a bientôt trois ans et sa suite, Oratorio Tangram, sortie en arcade l'an dernier, il semblait normal qu'une version Dreamcast soit annoncée. On pourrait même aller jusqu'à dire qu'on a trouvé le temps long. Mais ça, c'est parce qu'on n'est jamais content. Virtual On - si vous ne connaissez pas, il serait temps de se remettre au goût du jour - est juste le meilleur jeu de combats de robots jamais pensé. Le principe du jeu est simple : le joueur, après avoir choisi un robot parmi 12 aux armes et caractéristiques variables, se retrouve dans des arènes en 3D aux contours délimités. C'est là qu'il devra combattre les autres robots du jeu avant de pouvoir affronter un ultime et dernier boss plutôt coriace. Dans Virtual On, le joueur suit son Mech et n'en prend jamais les commandes (vue subjective). Conclusion : les combats gagnent en dynamisme. Et peu de titres peuvent se targuer d'être aussi pêchus ! Car on suit son robot et de près ! Plus qu'au corps à corps, les combats de VOOT se déroulent à distance, à très grande distance. Chaque robot possède trois armes différentes, principalement des projectiles : lasers, grenades, bombes, missiles, tous les genres sont représentés. Pour éviter un missile, il faut une sacrée vitesse et c'est en cela que Virtual On a su convaincre les joueurs. Disposant d'un moteur 3D puissant et rapide, VOOT propose un jeu extrêmement rapide, quasi instinctif et dans lequel les robots courent, sautent, glissent, balancent deux ou trois salves avant de se planquer derrière un abri pour préparer un saut qui sera suivi d'une flopée de missiles. Bref, VOOT est un soft d'action qui va très vite et qui demande, à la fois, un certain sens de la stratégie et de très bons réflexes. Sur Dreamcast, cela risque d'être également le cas, puisque le jeu s'annonce meilleur que la version arcade, tant sur le plan technique qu'au niveau des options proposées.

Arènes virtuelles et réalisation de folie

Pour la version Dreamcast, Sega a développé un nouveau concept qui devrait ravir les joueurs japonais et tous ceux qui peuvent utiliser le modem de la Dreamcast. Dénommé «Virtual Game Center», ce principe consiste en une arène de jeu online améliorée et dans laquelle les connectés auront un grand nombre de possibilités. Il sera bien sûr possible de s'affronter d'un bout à l'autre du monde, ce qui est plutôt réjouissant, mais on pourra aussi regarder une partie sans y participer, histoire de jauger la force des combattants et de choisir un adversaire qui corresponde à son propre niveau. Bien entendu, une chat room (salle de



discussion en temps réel) sera aussi disponible, et la page devrait rapidement connaître un succès important une fois le jeu en vente. Quant à la réalisation technique, VOOT ne pourra pas être pris en défaut. Actuellement à 50 % de son développement, le titre offre des graphismes et une animation sans aucun reproche. On peut s'attendre à voir de l'arcade à la maison. On en rêvait depuis longtemps, Dreamcast l'a fait ! Enfin et pour finir, en ce qui concerne les robots disponibles, le joueur retrouvera les populaires machines qu'il avait en arcade, à savoir Temjin, le robot de base, Apharmd B ou S (armement lourd ou léger), Cypher, qui peut se transformer en avion, Bal-bados, le robot manchot, Grys-Vok, le lourdement armé, Fey-Yen K, le robot féminin, Raiden et son populaire «Hyper Bazooka», Angelan le robot magicien (!), Specineff et sa grande faux, et enfin le plus gros de tous, Dordoray et sa foreuse incorporée. Tous sont prêts à entrer dans le tournoi sur Dreamcast pour le mois de décembre prochain. Espérons que la sortie française suivra rapidement, histoire de pouvoir nous mesurer aux Américains et aux Japonais via Internet.

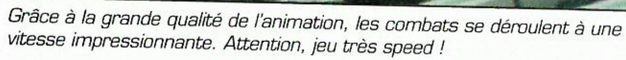


Les robots

Douze robots au choix, voilà qui devrait permettre à tous les joueurs de pouvoir s'exprimer librement sur les aires de combats. Chaque robot possède des armes et des caractéristiques particulières, mais toujours équilibrées. Un classique. La différence devrait, cette fois, être essentiellement graphique.






Grâce à la grande qualité de l'animation, les combats se déroulent à une vitesse impressionnante. Attention, jeu très speed !













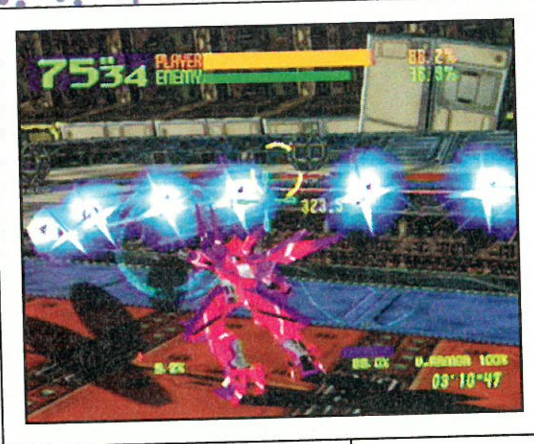


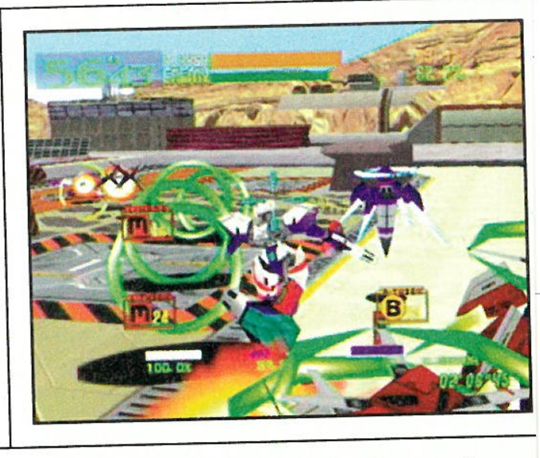
Raiden et ses fameux doubles canons-lasers.



Virtual on
Oratorio Tangram

Un tir peu puissant mais qui a le mérite de couvrir une très grande surface.





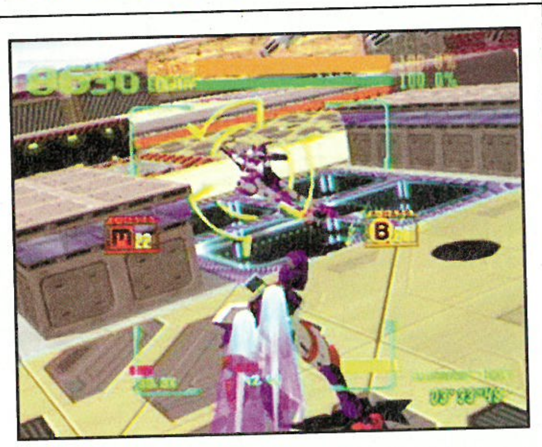
Angelan est un robot qui utilise des pouvoirs magiques. Déconcertant, n'est-il pas ?

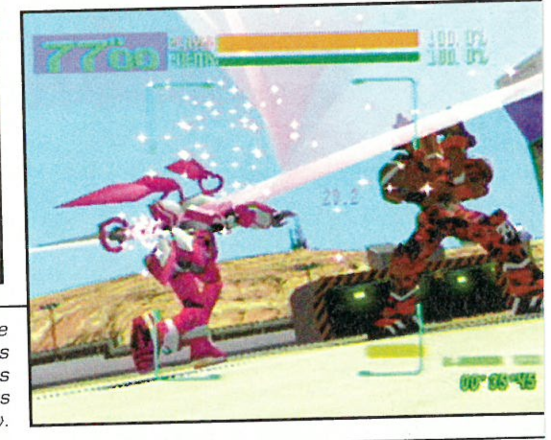


Vous pouvez faire tourner la carte, afin de profiter de tous les angles de vue.

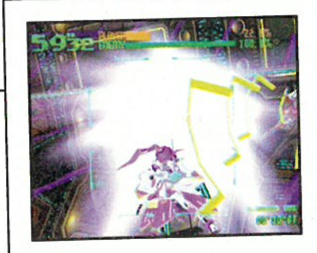


Un jeu de robots à la qualité graphique indéniable





Lors des passages dans le «Virtual Game Center», vous pourrez regarder les matchs des autres joueurs. Dans ce cas, les angles de caméra suivront l'action de manière plus «cinématographique».









…COLISSIMO 48 Heures !
…RONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON / USA

…ommandez par **Téléphone**
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

…ommandez par **Minitel**
…615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

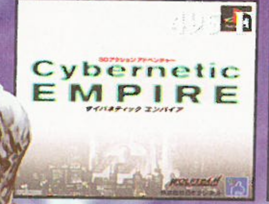
…ommandez par **Courrier**
Remplissez le bon de commande en bas de page

…Z NOUS RENDRE VISITE !
…, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

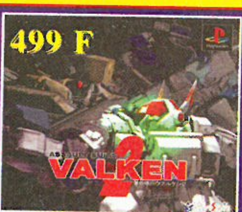
GRAN TURISMO 2 ? BIO HAZARD 3 ?? FF8 ???













SATURN

World War 3 (Jap)	249,00 F
…oon RPG (Jap)	149,00 F
…eneration Vol.2 (Jap)	349,00 F
…eneration Vol.3 (Jap)	349,00 F
…eneration Vol.4 (Jap)	349,00 F
…Jap)	199,00 F
… & Dragons Collection (Jap)	499,00 F
…n -A girl friend made of steel (Jap)	299,00 F
…ost One (Jap)	299,00 F
…ake (Jap)	249,00 F
…oy (jap)	199,00 F
…ighters 97 (Jap)	195,00 F
…x (Jap)	199,00 F
…(Jap)	195,00 F
…EG Edition (Jap)	299,00 F
…ght Rayearth (us)	Tél.
…per Heroes (us)	295,00 F
…per Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap)	495,00 F
…per Heroes Vs Street Fighter (Jap)	399,00 F
…hool Lunar (Jap)	245,00 F
…e (Jap)	245,00 F
…ory (Jap)	199,00 F
…n (Jap)	369,00 F
…ble 2 (Jap)	195,00 F
…I (Jap)	295,00 F
…ga 1 (Jap)	149,00 F
…e Holyark (Jap)	179,00 F
…mi Tensei DS Special (Jap)	395,00 F
…ter Zero 2 (Jap)	199,00 F
…ter Zero 3 (Jap) Dispo !!	Tél.
…ter Zero 3 + RAM (Jap) Dispo !!	Tél.
…5 II (Jap)	349,00 F
…e (Jap)	249,00 F
…tastica (Jap)	199,00 F
… Of The Dead (Jap)	199,00 F
	245,00 F
…Jap)	245,00 F
…u 7 + Cart. (Jap)	295,00 F
…es Perfect (Jap)	199,00 F
…Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
…boarding Trix'98 (Jap)	195,00 F
…Champ Dozzy J (Jap)	195,00 F

De nombreux autres titres sont en promotions !!!
…ontactez nous pour connaitre nos disponibilitées !!
…e sur demande accompagné d'une enveloppe timbrée.

Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!!
Renseignez-vous...
De nombreux jeux sont compatibles !!



…arques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Le coin des Promos...



Titre	Version	Prix
1 One 1	Vers. Japonaise	149 F
Ridge Racer 4 + JOGCON	Vers. Japonaise	349 F
The Legaia	Vers. japonaise	149 F
Gex 3	Vers. Américaine	169 F
C The Contra Adv.	Vers. Américaine	169 F
Spyro The Dragon	Vers. Américaine	99 F
Libero Grande	Vers. Japonaise	149 F
Vampire Savior 3	Vers. Japonaise	169 F
Suikoden 2	Vers. Japonaise	299 F







TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy Tactics (Vers. US)	199,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Granstream Saga (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Silent Hill (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !



PLAYSTATION

Ace Combat 3 (Jap)	529,0…
Armored Trooper Votoms (Jap)	245,0…
Armored Trooper Votoms Ltd + ROBOT (Jap)	595,0…
Assault Suit Valken 2 (Jap)	499,0…
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)	495,0…
Beatmania (Jap)	395,0…
Beatmania Append 3 (Jap)	369,0…
Beatmania Append 4 (Jap)	369,0…
Bio Hazard 3 (Jap)	Tél.
Bomberman Wars (Jap)	399,0…
Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us)	399,0…
Breath Of Fire 3 (Jap)	149,0…
Capcom Generation Vol.3 (Jap)	295,0…
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)	445,0…
Clock Tower (us)	149,0…
Clock Tower 2 (us)	Tél.
Clock Tower Ghost Head (Jap)	249,0…
Cybernetic Empire (Jap)	495,0…
Cyber Org (Jap)	499,0…
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)	299,0…
Dance Dance Revolution (Jap)	499,0…
Dance Dance Revolution 2 (Jap)	499,0…
Dino Crisis (us)	449,0…
Dragon Valor (Jap)	549,0…
Fighting Illusion V K-1 Grand Prix'99 (Jap)	495,0…
Final Fantasy Collection "Special Package" (us)	Tél.
Final Fantasy 7 (Jap)	149,0…
Final Fantasy 8 (us) comprenant 4 CDS	Tél.
Front Mission 2 (Jap)	399,0…
Front Mission 3 (Jap)	495,0…
Front Mission Alternative (Jap)	299,0…
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)	495,0…
Gex 3 (us) + démos SOUL REAVER & WARZONE 2100	149,0…
Grandia (Jap)	495,0…
Gran Turismo 2 (Jap)	495,0…
Guilty Gear (Jap)	299,0…
Guitar Freaks (Jap)	495,0…
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"	999,0…
Gundam Crash Counter Attack (Jap)	499,0…
Gundam G Generation Zero (Jap)	549,0…
Happy Hôtel (Jap)	249,0…
Jail Breaker (Jap)	549,0…
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	299,0…
Lagnacure (Jap)	299,0…
Legend Of Mana (Jap)	529,0…
Luciferd (Jap)	445,0…
Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us)	499,0…
Maria 2 (Jap)	529,0…
Metal Gear Solid Integral (Jap)	495,0…
Mystic Dragoon (Jap)	495,0…
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)	445,0…
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)	445,0…
Overblood 2 (Jap)	245,0…
Parasite Eve (us)	399,0…
Patlabor The Game (Jap)	495,0…
Persona 2 (Jap)	549,0…
Psychic Force 2 (Jap)	445,0…
Racing Lagoon (Jap)	495,0…
R-Type (us)	199,0…
Rebus (Jap)	295,0…
Ridge Racer 4 + Special controller (Jap)	349,0…
Rival Schools 2 (Jap)	495,0…
Saga Frontier (Jap)	149,0…
SD Gundam G Generation (Jap)	549,0…
Shadow Madness (us)	449,0…
Spriggan (Jap)	495,0…
Star Ixiom (Jap)	495,0…
Striker 1945 II (Jap)	445,0…
Tales Of Phantasia (Jap)	449,0…
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)	395,0…
The King Of Fighters'98 (Jap)	495,0…
The Last Blade (Jap)	495,0…
The Legaia (us)	399,0…
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	399,0…
The Super Dimension Fortress Macross VF-X (Jap)	549,0…
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)	499,0…
Tron & Kobun (Jap)	449,0…
Twinbee RPG (Jap)	395,0…
Vandal Hearts 2 (Jap)	499,0…
Wild Arms 2nd Ignition (Jap)	529,0…
Wizard's Harmony 2 (Jap)	449,0…
Xenogears (us)	429,0…

ACCESSOIRES

…tation NEWS !!!	PSX	TÉL.
…V (Gun avec recul + pédales)		249,00 F
…Card 256 Ko	N64	69,00 F
…Card 1 Méga	N64	99,00 F
…Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
…Card couleur	PSX	69,00 F
…Card officielle	PSX	99,00 F
…Pack officiel	N64	149,00 F
…ndo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
…BO 64	N64	149,00 F
…hock Controller couleur	PSX	149,00 F
…i BIO HAZARD 2	PSX	129,00 F
…un + Pédale	PSX & SAT	169,00 F
…fiches RCA + adapt. GUNCON	PSX	79,00 F
…itel + adapt. GUNCON	PSX	59,00 F
…ritel RGB	SAT	99,00 F
…e 4 Mégas	SAT	149,00 F
…dales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)		549,00 F
…Manette	PSX ou N64	69,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

Square Soft
Fournisseur officiel de rêves ludiques

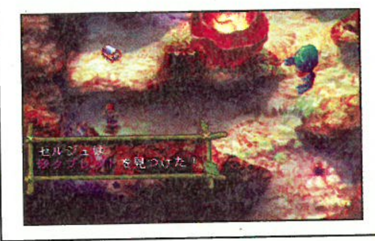
Non content de publier l'extraordinaire Legend Of Mana, un titre d'une beauté rare, Square s'est permis d'ajouter un CD de démos qui constitue à lui seul une petite merveille. Chrono Cross, la fabuleuse suite de Chrono Trigger, Vagrant Story, le Metal Gear selon Square, Drew Prism et Front Mission 3...

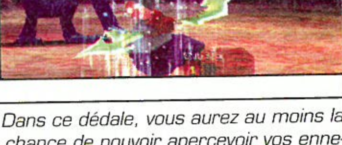


Chrono Cross

Chrono Trigger avait marqué les esprits lors de sa sortie sur Super Nintendo, en 1995. Chrono Cross, sa suite tant espérée, devrait donc faire l'effet d'une bombe. Si l'histoire de ce second volet ne poursuit pas directement le scénario original, les deux épisodes se situent dans le même univers et, au cours de l'aventure, de nombreux éléments permettront aux fans de la première heure d'effectuer quelques recoupements entre les deux titres. C'est ainsi que des mini-scénarii, prévus initialement pour Chrono Trigger, ont été intégrés à Chrono Cross afin d'enrichir l'épopée dont la durée de vie se situerait au-delà des 30 heures de jeu. Autre bonne nouvelle, lors de la présentation de Chrono Cross, Masato Kato, le directeur de production du titre, a tenu à souligner tout particulièrement les efforts consentis pour rendre le jeu le plus ouvert possible. Au cours de l'aventure, vous devrez ainsi effectuer de nombreux choix qui forgeront au fur et à mesure votre itinéraire, de sorte que vous éprouverez un fort sentiment de liberté. Contrairement à la plupart des RPG de Square Soft, le scénario brillera donc par sa non linéarité et la multitude de fins différentes annoncées devraient ravir chaque aventurier en herbe. Sinon, Chrono Cross reprendra le déroulement d'un RPG traditionnel avec alternance entre recherche et combat (les ennemis sont toutefois visibles et peuvent donc être évités). Ici, le système de combat, répondant au délicat nom de Cross Sequence, est bâti autour de ceux de Chrono Trigger et Xenogears. Ainsi, dans un premier temps, vous construisez vos attaques en choisissant la puissance des coups portés. Ce faisant, une arborescence apparaît, permettant d'effectuer des attaques spéciales qui pourront par la suite être couplées avec des magies élémentaires. Ce système assez complexe a été élaboré afin d'apporter une dimension stratégique assez inédite à ce type de jeu, et force est de constater que les développeurs y sont parvenus.







Dans ce dédale, vous aurez au moins la chance de pouvoir apercevoir vos ennemis. Vous aurez ainsi l'opportunité d'éviter quelques combats.



Une aventure surprenante

Le design général du jeu reprend l'esthétique des FF sur PlayStation, avec des personnages en 3D intégrés dans de somptueux environnements en pré-calculé. Le résultat se révèle enchanteur et très riche en détails. Pour le look des protagonistes, Nobuteru Yuuki (Record of Lodoss War, Seiken Densetsu 3) a remplacé le très occupé Akira Toriyama. Le graphisme sera donc moins DBZien et un peu plus mature. Quant aux cinématiques qui ponctueront de leur synthétique grâce, le déroulement de l'aventure, elles ont été réalisées par l'équipe de Final Fantasy VIII. Assurément un gage de qualité. En revanche, ne vous attendez pas à être submergé par ce type de séquence puisque plus que sur la quantité, l'accent a été mis sur leur caractère « extravagant ». Nous serons bientôt fixés, en espérant que nous ayons le même sens de l'extravagance que nos amis japonais. En ce qui concerne nos délicates oreilles, réjouissez-vous en apprenant que la musique, composée par le brillant Yasunori Mitsuda, jouera un rôle très important dans cet opus. Ainsi, pour bien marquer le lien entre les deux épisodes, certains thèmes de Chrono Trigger et même de Xenogears (pour son ambiance assez proche de celle retranscrite ici) seront réempruntés au cours de quelques passages clefs. Finalement, Chrono Cross, prévu pour la fin de l'année sur l'archipel nippon, s'annonce comme un RPG grandiose, riche en rebondissements et d'une profondeur de jeu assez impressionnante. Dernier détail : si le thème de Final Fantasy VIII était l'amour, pour Chrono Cross, les développeurs ont décidé de privilégier les thèmes de la surprise et de l'étonnement. Vous voici prévenu.

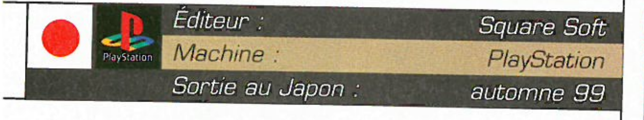
es magies et autres invocations s'effectuent à l'aide d'un système de ombat inédit : le Cross Sequence. Ce dernier vous permettra de combiner ertains éléments entre eux afin d'en décupler la puissance.





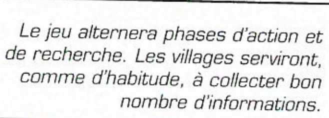
Des graphismes aussi enchanteurs que mystérieux pour une aventure au cours de laquelle les développeurs souhaitent perpétuellement nous surprendre.

Drew Prism



Éditeur :	Square Soft
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	automne 99





Le jeu alternera phases d'action et de recherche. Les villages serviront, comme d'habitude, à collecter bon nombre d'informations.

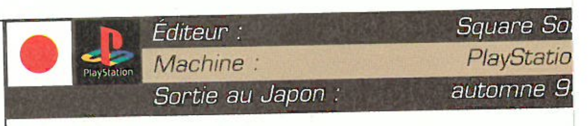
L'année dernière, Square Soft publiait Brave Fencer Musashiden, son premier Action-RPG sur PlayStation. Très coloré, dynamique et assez plaisant malgré son relatif manque de profondeur, le jeu connut un certain succès (le CD de démo de Final Fantasy VIII qu'il contenait ne devant pas y être étranger non plus). Fort de ce constat, une partie des équipes ayant travaillé sur Chrono Trigger et Secret of Mana ont décidé de réaliser Drew Prism, un titre très inspiré de Brave Fencer. On retrouve donc une aventure mêlant phases de plates-formes et recherche, le tout agréablement mis en valeur par des graphismes en 3D de très bonne qualité dans un univers assez cartoon. Cependant, l'intérêt principal du titre réside dans les habilités des deux héros. Ainsi, tandis que Rue aura la possibilité de se transformer dans toutes les espèces de monstres qu'il aura pourfendu grâce à sa hache ancestrale nommée Arc Edge, Mint fera parler la foudre en déclenchant de redoutables invocations mystiques. Mais attention car, loin de constituer un choix innocent, opter pour le jeune chevalier Rue, alias le caméléon, ou la princesse-magicienne Mint conditionnera le déroulement de votre périple et ce de manière irréversible... Bon ok, là j'avoue, j'en rajoute un peu. Enfin, quoi qu'il en soit, Drew Prism propose deux scénarii assez différents qui, même s'ils se recoupent par moments, confèrent au titre une bonne durée de vie. Avec son atmosphère bon enfant, ses graphismes soignés et une certaine diversité des actions, Drew Prism devrait refaire parler de lui dans les prochains mois.

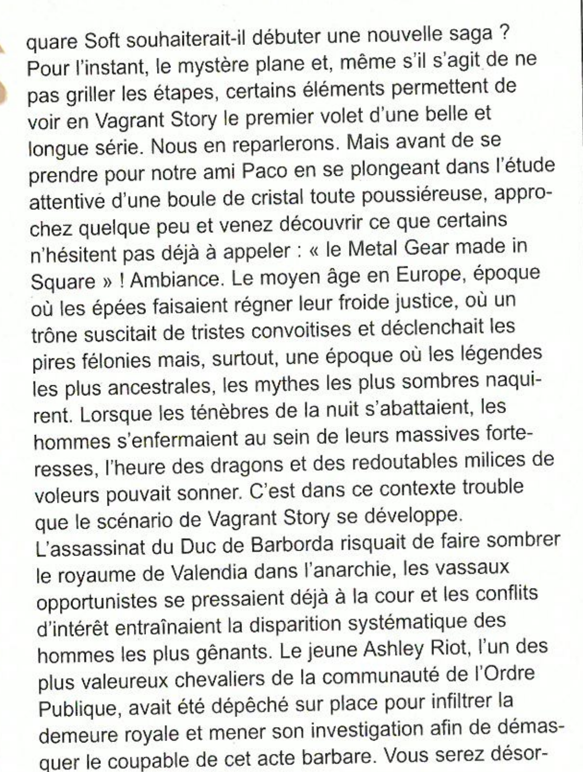






Grâce aux pouvoirs de sa hache ancestrale, Rue aura la possibilité de se muter en toutes les espèces de monstres qu'il aura terrassé.



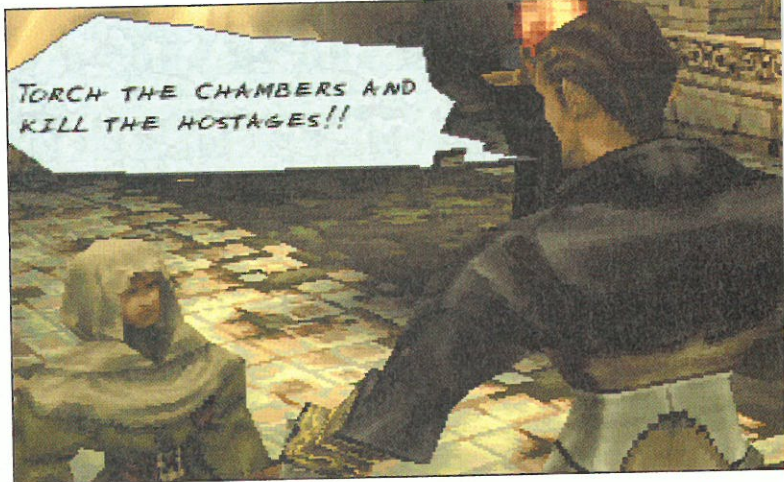


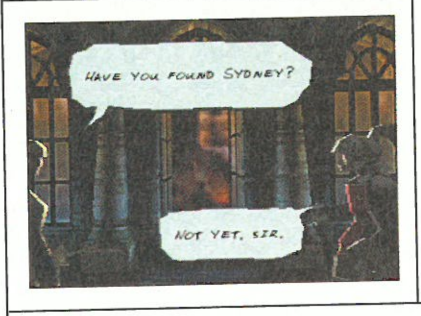
La lourde citadelle renferme de nombreux mystères que vous seul serez capable de mettre à jour. L'honneur du royaume est en jeu.



Les angles de caméra particulièrement dramatiques font monter inexorablement la tension.

Vagrant Story





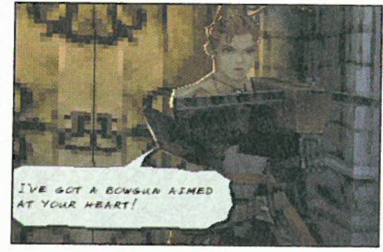


Square Soft souhaiterait-il débuter une nouvelle saga ? Pour l'instant, le mystère plane et, même s'il s'agit de ne pas griller les étapes, certains éléments permettent de voir en Vagrant Story le premier volet d'une belle et longue série. Nous en reparlerons. Mais avant de se prendre pour notre ami Paco en se plongeant dans l'étude attentive d'une boule de cristal toute poussiéreuse, approchez quelque peu et venez découvrir ce que certains n'hésitent pas déjà à appeler : « le Metal Gear made in Square » ! Ambiance. Le moyen âge en Europe, époque où les épées faisaient régner leur froide justice, où un trône suscitait de tristes convoitises et déclenchait les pires félonies mais, surtout, une époque où les légendes les plus ancestrales, les mythes les plus sombres naquirent. Lorsque les ténèbres de la nuit s'abattaient, les hommes s'enfermaient au sein de leurs massives forteresses, l'heure des dragons et des redoutables milices de voleurs pouvait sonner. C'est dans ce contexte trouble que le scénario de Vagrant Story se développe. L'assassinat du Duc de Barborda risquait de faire sombrer le royaume de Valendia dans l'anarchie, les vassaux opportunistes se pressaient déjà à la cour et les conflits d'intérêt entraînaient la disparition systématique des hommes les plus gênants. Le jeune Ashley Riot, l'un des plus valeureux chevaliers de la communauté de l'Ordre Publique, avait été dépêché sur place pour infiltrer la demeure royale et mener son investigation afin de démasquer le coupable de cet acte barbare. Vous serez désormais maître du destin d'Ashley.

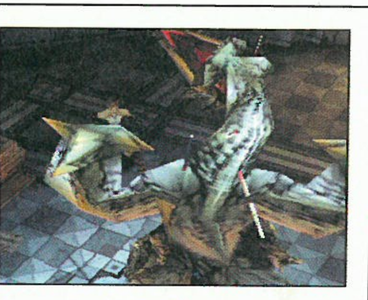
Une vie courte mais intense

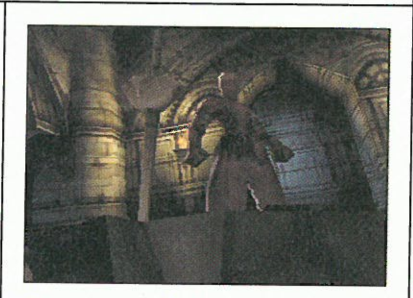
Au générique de Vagrant Story, les fans des productions Square Soft retrouveront avec un plaisir indicible les quatre noms suivant : Yasumi Matsuno (producteur de Final Fantasy Tactics), Akihiko Yoshida (designer de FFTactics), Hitoshi Sakimoto (le fabuleux compositeur des musiques de FFT et Ogre Battle, entre autres) et, bien évidemment, Hironobu Sakaguchi (producteur et créateur de la série des Final Fantasy) ! En basket, on appelle ça une Dream Team... et justement, du rêve, Vagrant Story semble en véhiculer une dose non négligeable ! D'un simple point de vue esthétique tout d'abord, les graphismes en 3D temps réel se révèlent tout bonnement stupéfiants de finesse et de beauté. Les textures riches, les éclairages judicieux et l'architecture globale des environnements laisse bouche bée. Du très grand art mis en valeur par des cuts scene d'une qualité irréprochable et proche du standard imposé par Metal Gear (effet de flou, ralentis, angle de caméra audacieux, etc.). Le gameplay du jeu est tout aussi intéressant car il devrait mélanger une représentation à la Metal Gear (décidément, Konami a fait des émules) lors des phases d'infiltration où il serait possible de se servir du jeu des ombres pour se dissimuler, et une représentation plus « typique RPG » lors des combats. A ce moment, un système baptisé Active Time Battle se mettrait en marche, mêlant habilement action à la Parasite Eve et Tobal 2 ! Explications. Lors des affrontements, vous pourrez viser précisément chaque zone du corps et, ainsi, combattre de manière plus tactique. Concentrer vos attaques sur les jambes de votre adversaire l'empêcherait de se déplacer, lui briser les mains ne lui permettrait plus de parer vos coups et ce ne sont que des exemples. Autre élément intéressant, il sera possible de confectionner soi-même ses armes en récupérant et combinant différents éléments trouvés au cours de l'aventure. Chaque joueur aura donc son arme propre qu'il pourra faire monter en expérience pour la rendre plus résistante à telle ou telle attaque. Attendez-vous donc à un jeu complet, magnifiquement réalisé, prenant... mais très court ! En effet, la durée de vie prévue est de 5/6 heures de jeu ! Gloups. Cependant, n'oublions pas que Vagrant Story a été développé assez vite et qu'actuellement, au Japon, la mode des jeux courts se déclinant sous forme de chapitres (Shen Mue, un projet de RPG de Capcom etc.) est en train de s'affirmer. Vagrant Story sera-t-il la première véritable série/aventure de Square ? Peut-être bien. En tout cas, vivement le premier épisode.







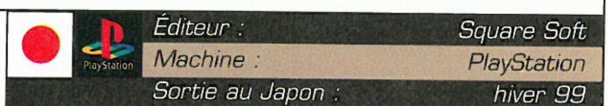






Les environnements graphiques comptent parmi les plus réalistes jamais créés sur PlayStation. Splendide.

Front Mission 3



Éditeur : Square Soft
Machine : PlayStation
Sortie au Japon : hiver 99

Le mois de septembre est synonyme de rentrée pour tout le monde. Alors, histoire de se remettre dans le bain en douceur, voici un petit exercice, oh pas bien complexe, juste un léger effort de mémoire. Si je vous dis « Square Soft », là, hop, immédiatement, à quoi pensez-vous ? Avec une certitude quasi absolue, la plupart d'entre vous se remémoreront leurs souvenirs de grandes épopées féeriques, entr'apercevront le visage de certains héros chevaleresques éternels sauveurs de l'humanité, penseront aux délirants mais néanmoins mystérieux Chocobos et, bien sûr, les trois lettres RPG ne seront pas absentes. Eh bien, pourtant, Square Soft possède un autre visage, plus métallique et moins connu il est vrai. En l'occurrence, avec cinq titres développés, la série des Front Mission (débutée sur Super Nintendo) prouve que les guérillas urbaines et les robots surarmés ont aussi le droit de cité chez Square. Prévu pour la fin de l'année au Japon, le cinquième volet de cette saga, étrangement baptisé Front Mission 3, devrait achever d'imposer ce jeu de stratégie très technique. Projeté en 2112, la situation politique mondiale semble très mouvementée et les relations entre l'Asie et les Etats-Unis se détériorent rapidement. Un scénario assez bateau (bien que très inspiré de notre réalité), mais l'essentiel n'est pas là. Au chapitre des nouveautés, il sera désormais possible de quitter son Mech pour mener son combat « suicidaire » en tant que fantassin. Certaines missions devraient même se dérouler en l'absence des gigantesques robots. D'un point de vue stratégique, le système est devenu plus fouillé, avec une gestion précise de chaque partie de votre robot et une palette de possibilités d'attaques plus étendue. A noter que, pour cet épisode, c'est Akihiro Yamada (Dracula X et Record of Lodoss War) qui s'est chargé du design général. Malgré cela, Front Mission 3 est très certainement le titre le moins impressionnant techniquement et le moins grand public de Square. Si les fans devraient y trouver leur compte, la plupart d'entre vous risquent de lui reprocher son manque de finesse graphique et la complexité de son gameplay.







Mieux votre Mech sera équipé, plus il pourra couvrir une large distance. Veillez cependant à constituer des robots aux performances assez équilibrées, sinon...

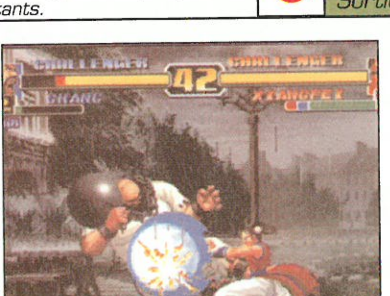


Front Mission 3 propose ce qu'il se fait de mieux en termes de stratégie à l'heure actuelle. Les néophytes risquent toutefois d'être un peu perdus.



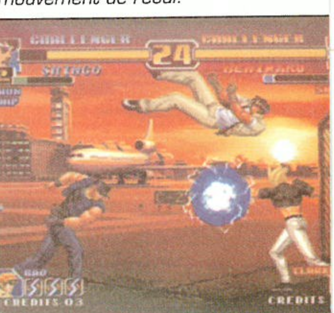
Il est désormais possible d'utiliser sa jauge de furie, pour devenir très puissant ou très résistant, pendant quelques instants.

Éditeur :	SN
Machine :	Neo Ge
Sortie au Japon :	septembre 9
Sortie en Europe :	Import uniquemen



Xiangfei est l'un des personnages les plus populaires, dans les salles japonaises.

Le système d'esquive est identique à celui de l'opus 96, à savoir un mouvement de recul.



King of Fighters'99

Après un volume 97 assez décevant et une cuvée 98 plutôt sans saveur, SNK ressort le grand jeu. La dernière version du siècle de la mythique série des KoF sera un événement.

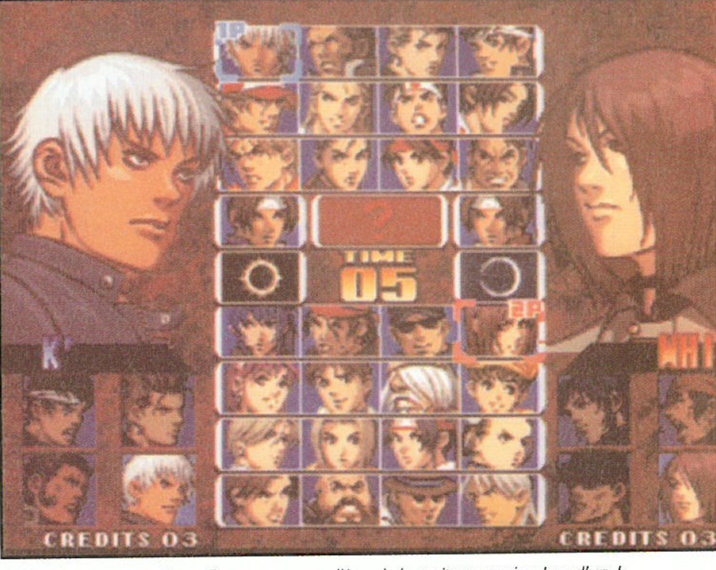


Moins de combattants ! Voilà le premier élément que l'on a appris sur ce nouveau volet de King of Fighters. Grosse surprise, puisque depuis le premier opus de la série, le nombre de combattants n'avait cessé de croître. Cette fois-ci, nous n'aurons donc «que» 30 personnages disponibles, plus 4 cachés. Second changement : de nombreux persos habituels ont finalement disparu, comme Daigo ou Heidern. Le scénario, qui s'enlisait dans les histoires d'Orochi, a lui aussi été complètement revu. Désormais, nos 30 amis sont invités à participer au grand tournoi par un bien mystérieux personnage dénommé Kryzalid. Ce dernier en a d'ailleurs légèrement revu les règles en vigueur jusqu'à présent. Les équipes jusqu'ici composées de trois combattants en comptent désormais quatre. Comme dans Marvel vs Capcom, ce quatrième personnage n'intervient en fait que lors d'attaques spéciales. Il sera aussi le bienvenu pour se prendre des pains, évitant ainsi aux vrais concurrents en lice de perdre leur énergie. Chez nous, on appelle ça un pigeon.

De mystérieux combattants

L'apparition de ce combattant bonus est non seulement l'une des modifications majeures de cette version mais provoque aussi de nombreux changements au sein des équipes. Les fans habitués à retrouver leurs équipes fétiches seront peut-être déçus. C'est le risque à prendre, lorsqu'il y a innovation. Et c'est là, selon nous, le choix le plus judicieux. Pour le dernier KoF de la Néo Géo, il fallait du panache ! Techniquement, il suffit de voir le jeu tourner, pour se dire que la Néo Géo a vraiment tout donné, et qu'il sera désormais difficile de faire mieux sur cette console. SNK va-t-il désormais développer sur Naomi ou va-t-il s'obstiner avec l'Hyper Neo 64 qui n'attire décidément personne ? Nul ne peut le dire. Mais, en attendant, KOF99 risque de remporter un succès au moins identique à celui des épisodes précédents. On lui en souhaite encore bien plus.

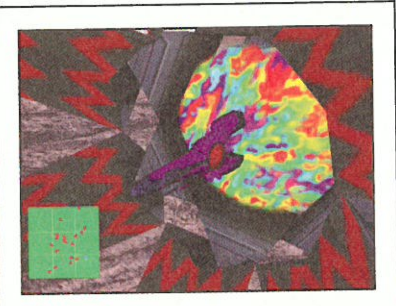




34 personnages dont 7 nouveaux, voilà qui devrait en ravir plus d'un !

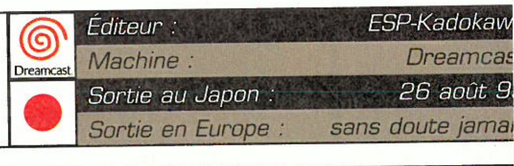

SIEGE BAQUET
POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE
Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.
COMPLETEMENT PLIABLE POUR UN RANGEMENT OPTIMAL
GEREZ VOTRE ESPACE !
EN PLACE ET EXPLOSE LE CHRONO !
COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni
Bigben INTERACTIVE
VOLANT FORCE RS ACT.LABS
RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE
I-FORCE
La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE permet la compatibilité
Du volant sur les différents supports de consoles existants:
PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
Maitrisez l' art du pilotage.
ACT·LABS
1 CARTOUCHE FOURNIE.
Bigben
BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34



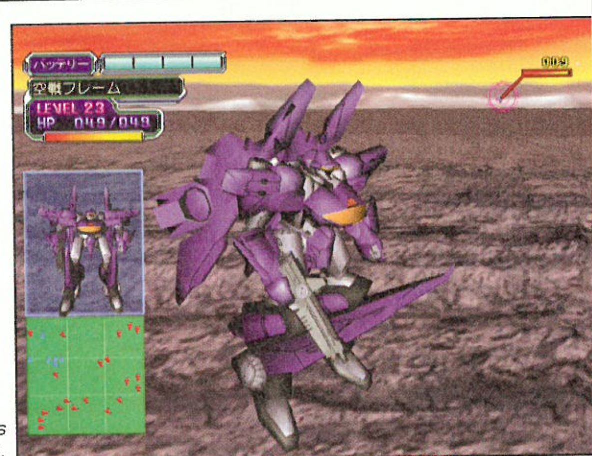




Ruri est sous vos ordres, mais attention à ne pas la brimer par trop de directives contraignantes.



Éditeur :	ESP-Kadokaw
Machine :	Dreamcas
Sortie au Japon :	26 août 9
Sortie en Europe :	sans doute jama



Il est possible de prendre d'assaut les vaisseaux ennemis avec des petites unités.

Nadesico the Mission

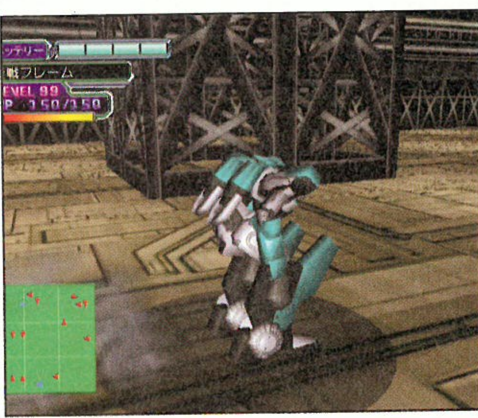
Bien connu des fans d'animation japonaise, Nadesico est une série-parodie de science-fiction. Son héroïne, Ruri Hosino, est une star qui, pour l'occasion, prête son image à un jeu Dreamcast.



es jeux de stratégie, ce n'est pas ce qui fait défaut au Japon. Par contre, des jeux tout court, voilà ce qui manquait à la Dreamcast. Personne ne se plaindra, donc, de l'annonce de la sortie de Nadesico the Mission. Dans ce jeu assez simple techniquement parlant, le joueur tient le rôle d'un jeune capitaine (Kirk en moins bedonnant) du navire spatial le Nadesico B. Dans ce soft de stratégie, les choses ne seront pas simples. On ne joue pas, en effet, à Nadesico comme à Shining Force. Rien à voir même si l'on parle toujours de stratégie ou de tactique. Ainsi, on se heurtera, par exemple, au problème de motorisation et d'autonomie. Se déroulant en tour par tour, le système de combats propose, à chaque fois, de se déplacer ou d'attaquer l'ennemi. Toutefois, si l'on ne fait qu'attaquer, mieux vaut réduire la cadence des moteurs, afin de ne pas dépenser les réserves d'énergie. Mais, si l'on agit ainsi, il ne sera plus possible de se déplacer au tour suivant ; il faudra rétablir la puissance motrice avant de repartir... Gênant et surtout complexe !

Les combats entre vaisseaux restent tout de même le principal intérêt du jeu.





Pour les phases de combats rapprochés entre robots de combats personnels, le jeu passe en phase à la Virtual On.



Jamais en Europe

Réalisés entièrement en 3D, les combats se déroulent de manière plutôt classique, le joueur, déplaçant ses troupes sur des aires prédéfinies délimitées en «carré» à la manière de Shining Force. Une fois les phases de combats terminées, on passe en mode briefing, qui consiste en un mini-jeu d'aventure dans lequel le joueur communique avec son équipage. Les membres de ce dernier sont des personnages de la série animée. Et si le joueur se trouve au bon endroit au bon moment (il est possible de se déplacer librement dans le vaisseau), il pourra assister à des petits événements scénaristiques que les fans ne manqueront pour rien au monde. Bien entendu, si, au début du jeu, on ne contrôle qu'un seul vaisseau, par la suite les choses se compliqueront puisqu'on se retrouvera à la tête d'une armada. Disponible au Japon lorsque vous lirez ces lignes, Nadesico ne risque cependant pas de soulever l'enthousiasme des foules chez nous, ni même de connaître un jour une adaptation en français. Il faudrait déjà que le dessin animé arrive dans notre contrée, avant qu'un éditeur n'entrevoit l'opportunité marketing de nous amener le jeu. Un titre Dreamcast qui, bien qu'original, restera discret en France.

VIRTUA AVIGNON
C. Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
él. : 04 90 87 00 77

VIRTUA BEZIERS
C.Cial GEANT
34500 BEZIERS
él. : 04 67 11 08 50

VIRTUA BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
l. : 01 41 60 19 00

VIRTUA BOURGES
9, rue Mirebeau
18000 BOURGES
l. : 02 48 24 14 50

UA BORDEAUX
C. Cial Rive Droite
33310 LORMONT
. : 05 56 38 31 18

VIRTUA CANNES
141, rue d'Antibes
06400 CANNES
. : 04 93 38 01 13

A COMPIEGNE
ue des Bonnetiers
200 COMPIEGNE
: 03 44 38 06 40

VIRTUA FREJUS
C. Cial Continent
PUGET/ARGENS
: 04 94 81 55 05

LA ROCHELLE
59, Quai Valin
0 LA ROCHELLE
: 05 46 34 74 80

A LEVALLOIS
e du Prés. Wilson
2300 LEVALLOIS
: 01 47 37 07 88

A MONTIGNY
C. Cial Continent
NTIGNY/CORM.
: 01 39 97 16 98

TUA NICE EST
al Carrefour TNL
06000 NICE
: 04 93 55 49 03

NICE OUEST
efour Lingostière
02 - 06200 NICE
04 93 29 88 77

PERPIGNAN
ge Rive-Gauche
29, quai Vauban
00 PERPIGNAN
04 68 51 24 37

VIRTUA
E-CAMPAGNE
(Marseille)
Géant-Barneoud
1 LES-PENNES
MIRABEAU
04 42 46 65 70

VIRTUA
NTE-A-PITRE
, rue Gambetta
OINTE-A-PITRE
05 90 83 34 36

TUA RENNES
rue St-Melaine
5000 RENNES
02 99 38 69 02

ST-NAZAIRE
e la République
0 ST-NAZAIRE
02 40 66 55 89

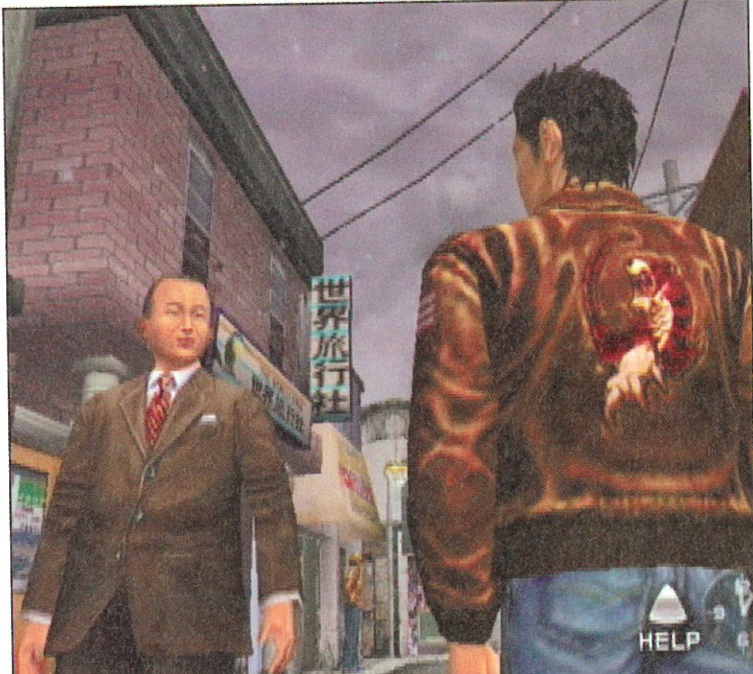
TOULOUSE
Cial St-Georges
00 TOULOUSE
05 61 21 03 54

OUVEAUX
GASINS !!!

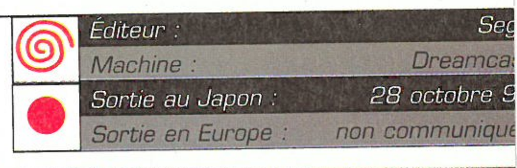
VIRTUA DIJON
NT CHENOVE

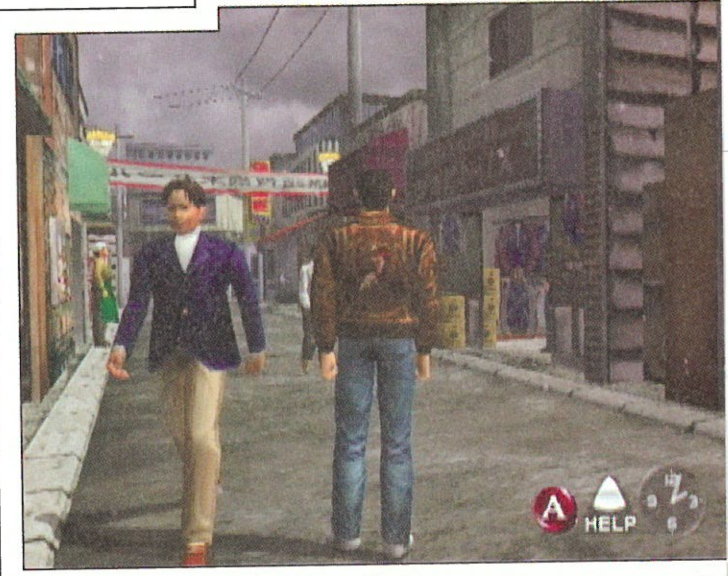
CHARTRES



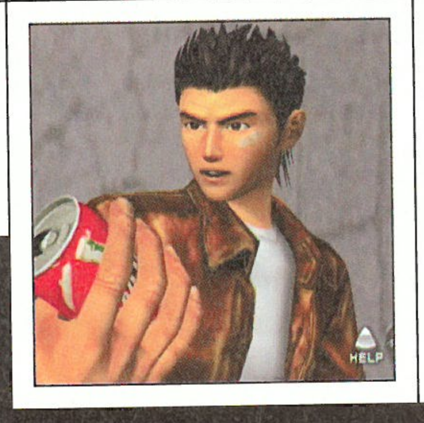


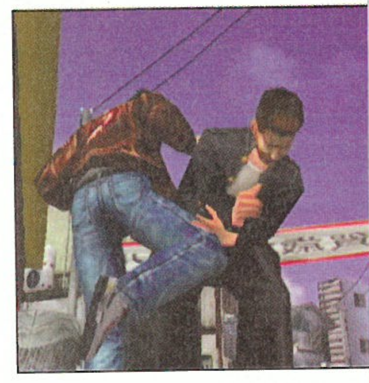
Lorsque vous entamez une discussion avec un passant, la caméra se cale sur les deux personnages.





Shenmue



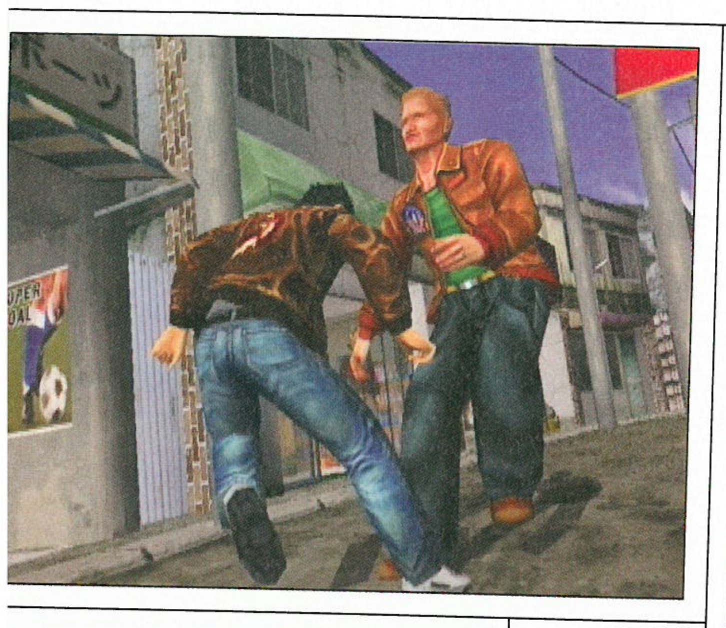


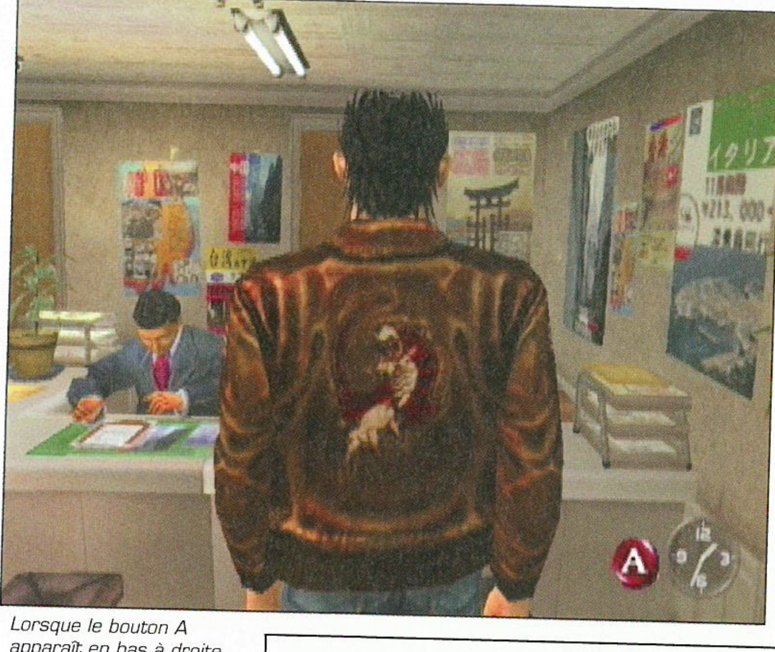
Argh... Une version démo de Shenmue est disponible au Japon, pour tout achat d'une Dreamcast ! Re-argh... Nous allons enfin pouvoir découvrir plus avant ce chef-d'œuvre en devenir. Vous êtes prêt ? Go !

Conscient de l'importance de Shenmue, Sega n'hésite pas à sortir la grosse artillerie promotionnelle, au Japon. Dernière trouvaille en date du constructeur, offrir aux acheteurs de Dreamcast (ou d'un certain nombre de jeux), un CD de démo du jeu ! Ce dernier vous propose de prendre part à une mini-quête dans laquelle vous devrez retrouver le patron de Sega en personne. J'ai nommé Yûkawa ! Ainsi, dans la peau de Hazuki Ryô, le héros de Shenmue, vous arpentez la grande rue d'une ville où vous devez glaner quelques précieux indices qui vous mèneront sur la piste de Yûkawa. Ce scénario (conçu spécialement pour ce CD de démo) donne un aperçu très précis des incroyables qualités de Shenmue. Première constatation : les graphismes sont d'une finesse et d'une qualité absolument ahurissantes. Tous les éléments qui composent les décors sont parfaitement modélisés, les textures utilisées se révèlent ahurissantes de réalisme et l'animation de l'ensemble est absolument parfaite. Bref, techniquement, Shenmue est une petite merveille hyper aboutie. Les détails anodins qui composent les décors sont tellement nombreux et bien pensés que l'on a l'impression de s'immerger dans un monde réel, régi par ses propres règles. Non, franchement, il faut le voir pour le croire. Observer chaque passant vaquant à ses occupations, parler à n'importe qui, interagir avec les éléments du décor, le tout dans un environnement 3D temps réel parfait, est une expérience complètement nouvelle, qui donne furieusement envie de découvrir Shenmue dans son intégralité.

Quick Time Event

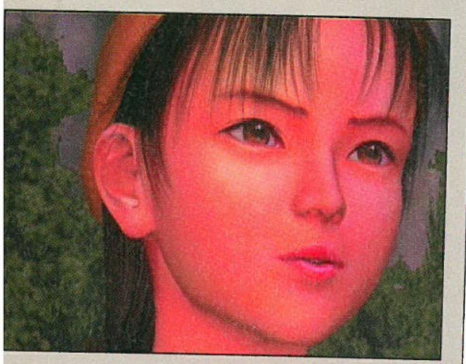
Le temps imparti pour mener à bien votre mini-quête est limité. Vous devez donc retrouver Yûkawa le plus rapidement possible. Pour se faire, la solution est simple. Interrogez tous les quidam que vous croisez et suivez les indications qu'ils vous donnent (en jap' only !). Concrètement, vous êtes amené à vous rendre dans la salle d'arcade où l'on vous donnera la carte de visite du patron de Sega. Sur le dos de cette dernière, une phrase vous indique où le trouver : à 16 heures, devant l'agence immobilière. Nickel, vous avez tout votre temps, il n'est que 14 h. Profitez-en pour faire une partie de fléchettes ou pour jouer quelques yens à la machine à sous. Lorsque l'heure approche, vous partez vers l'agence, mais êtes rapidement stoppé par deux loubards vindicatifs. Et hop : séquence de Quick Time Event. Pour gagner, très simple, une scène de baston défile à l'écran. Dès qu'une indication apparaît à l'écran (flèche gauche, droite, A ou B), pressez le bouton correspondant sur le pad. Et hop, la scène se modifie en temps réel. Assez fun, cette séquence ne plaira pas à tout le monde puisqu'elle s'apparente plus à un film interactif qu'à un jeu. Mais qu'importe, c'est super beau et, mine de rien, très fun ! Bref, après avoir mis K.-O. les deux types, direction l'agence. Là, vous croisez Yûkawa qui vous prend pour un voleur. Il s'enfuit ! Re-séquence Quick Time. Ce coup-ci, vous devrez le poursuivre dans des ruelles, en évitant de nombreux obstacles. Et quand enfin vous le rattrapez, la démo touche à sa fin. Ce mini-scénario bien décalé en dit long sur ce qui nous attend dans Shenmue. Car une chose est sûre : le 28 octobre prochain, le public nippon va se prendre une monstrueuse claque !

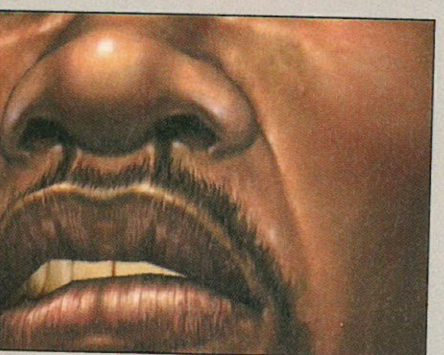




Démo technique

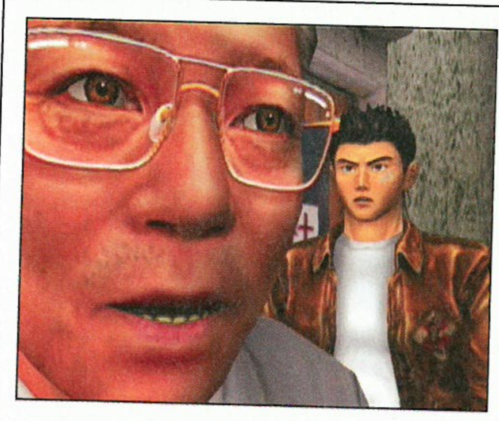
En plus du mini-scénario, le CD comporte également une démo technique des capacités de la Dreamcast. Dans celle-ci, vous pouvez observer le visage de quatre personnages du jeu sous toutes les coutures. En fait, il est possible de zoomer sur n'importe quelle zone du visage, d'effectuer des rotations dans tous les sens et de modifier les sources de lumière, le tout en temps réel ! Cette petite démo prouve que la Dreamcast est capable de gérer des textures et des effets somptueux sans sourciller !

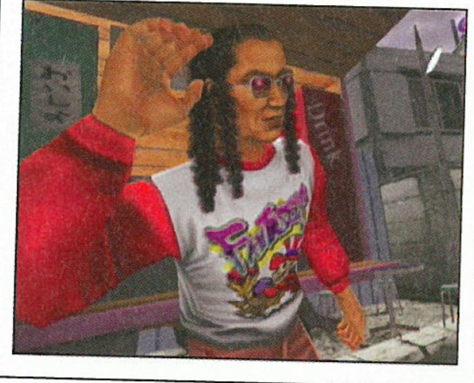




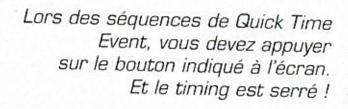
Au début de l'aventure, vous rencontrerez un Rasta qui gesticule sans cesse en vous expliquant votre mission.

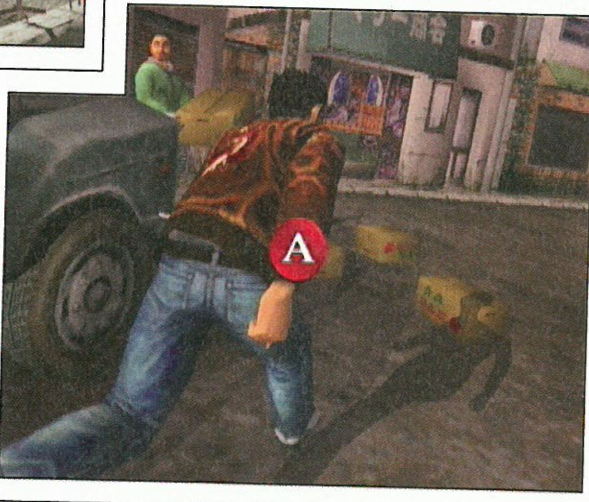
Lorsque le bouton A apparaît en bas à droite, vous pouvez parler avec la personne qui vous fait face.



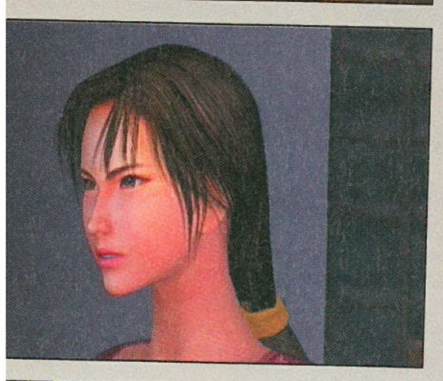


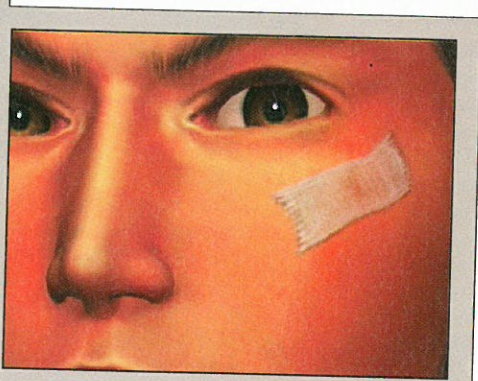


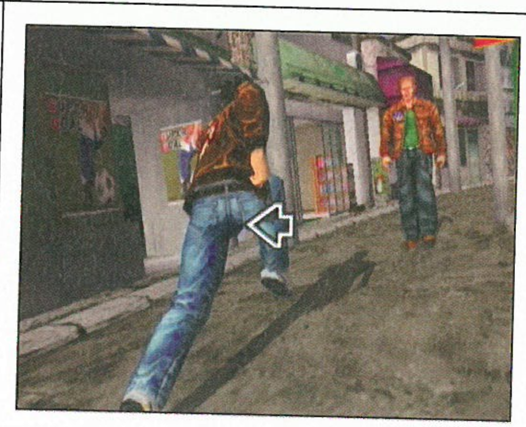




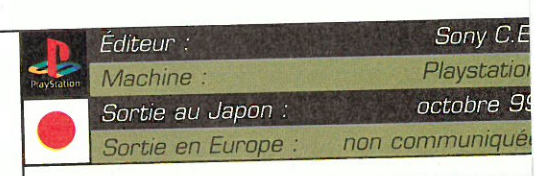
Lors des séquences de Quick Time Event, vous devez appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Et le timing est serré !





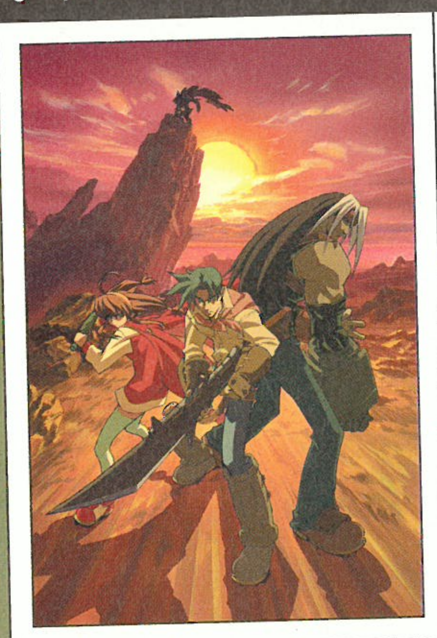


Wild Arms 2



Après un premier volet salué par un succès mondial, Wild Arms reprend du service, dans une version entièrement en 3D aux graphismes très soignés.

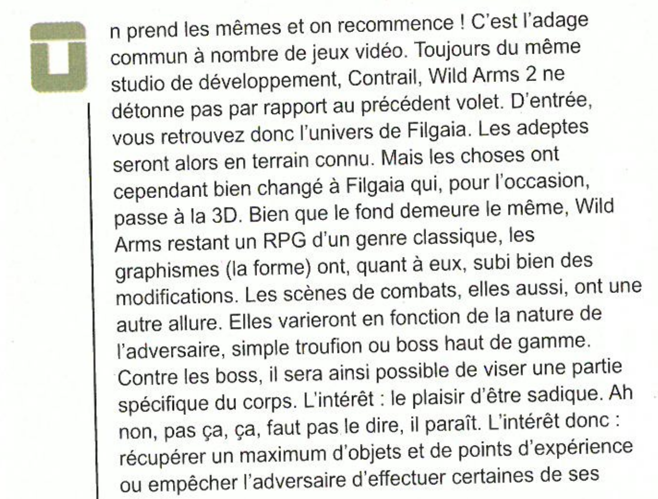








Les décors de fond, en 2D, sont splendides.



On prend les mêmes et on recommence ! C'est l'adage commun à nombre de jeux vidéo. Toujours du même studio de développement, Contrail, Wild Arms 2 ne détonne pas par rapport au précédent volet. D'entrée, vous retrouvez donc l'univers de Filgaia. Les adeptes seront alors en terrain connu. Mais les choses ont cependant bien changé à Filgaia qui, pour l'occasion, passe à la 3D. Bien que le fond demeure le même, Wild Arms restant un RPG d'un genre classique, les graphismes (la forme) ont, quant à eux, subi bien des modifications. Les scènes de combats, elles aussi, ont une autre allure. Elles varieront en fonction de la nature de l'adversaire, simple troufion ou boss haut de gamme. Contre les boss, il sera ainsi possible de viser une partie spécifique du corps. L'intérêt : le plaisir d'être sadique. Ah non, pas ça, ça, faut pas le dire, il paraît. L'intérêt donc : récupérer un maximum d'objets et de points d'expérience ou empêcher l'adversaire d'effectuer certaines de ses attaques.







Les magies peuvent toucher tout un groupe.

Galerie de portraits

Ce nouvel univers 3D permet au joueur de faire tourner les décors à n'importe quel moment, afin de découvrir des objets dissimulés. Cette 3D n'est pas la seule innovation, car, en plus des capacités personnelles de chaque personnage (allumer un feu, lancer un grappin), il sera possible pour chacun d'entre eux de courir, sauter ou bien encore de déplacer des objets. Ces nouvelles capacités seront utilisées lors de mini-scènes d'action dans lesquelles le joueur devra faire preuve d'habileté et de réflexes. Autre point auquel les joueurs de RPG n'étaient pas habitués jusqu'à présent : les villes et donjons ne sont représentés ni sur la carte ni à l'écran. Il faut les chercher au cours des balades d'exploration en extérieur. Autre nouveauté : il sera possible d'éviter une rencontre aléatoire. En effet, avant de rencontrer un ennemi, un point d'exclamation apparaît au-dessus de la tête du personnage principal. Si le joueur parvient à appuyer sur le bouton croix dans les trois secondes où apparaît le point d'exclamation, le combat est évité. Simple et efficace, ce système permettra aux joueurs que les joutes aléatoires rebutent d'apprécier le titre sans le maudire. Il n'est d'ailleurs jamais bon de maudire un jeu. Annoncé pour la fin du mois de septembre au Japon, ce RPG bourré de dessins animés tiendra sur 2 CD bien remplis. On peut raisonnablement espérer le voir arriver un jour en Europe. Sans doute dans le courant de l'an 2000.

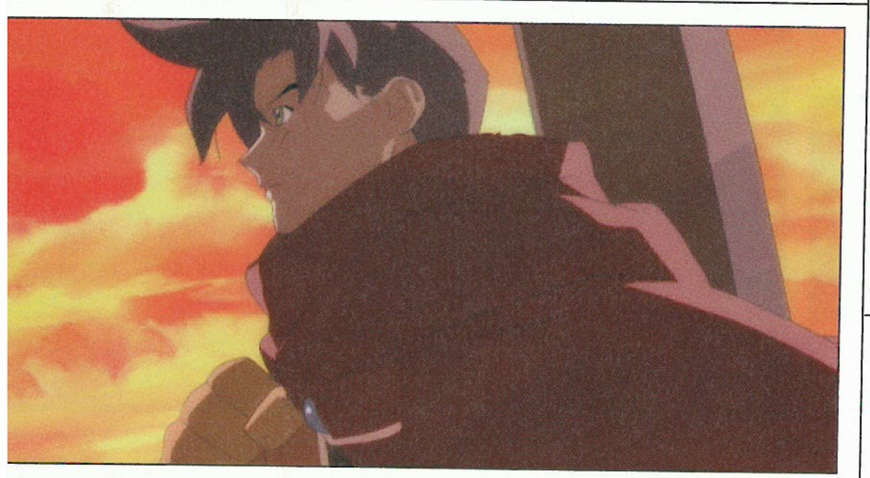


ne jeune fille qui pleurniche dans une rue, il n'en faut pas us pour que l'aventure soit lancée !

「わたしにまかせて
アシュレーはここで
おとなしくしててよ

Même en prison, il est possible de changer l'angle de vue, grâce aux boutons L et R. Quelle liberté !

2 CD bourrés à craquer d'un RPG nouvelle vague...

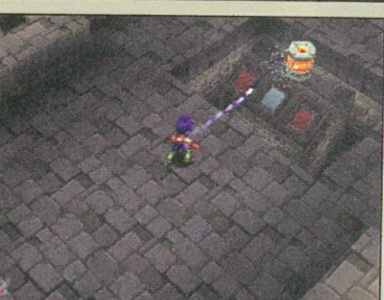


Qui est qui ?

Parmi les nouveaux personnages, vous aurez Ashley Winchester, jeune héros de 19 ans qui maîtrise l'ARM, un canon surpuissant permettant de se débarrasser facilement de bon nombre d'adversaires. Il est accompagné, dans sa quête, de Liluka, la facétieuse magicienne de 14 ans que les joueurs apprécieront autant pour sa plastique (!) que pour les sortilèges qu'elle utilise. Pour finir, le troisième larron de l'histoire, Brad, est un mystérieux personnage très charismatique, ex-soldat d'élite au passé sombre. On notera l'apparition, en cours de jeu, d'un quatrième perso : Tim, un jeune garçon de 12 ans possédant le pouvoir d'invoquer des «Guardians», lorsqu'il se trouve en difficulté (tiens, tiens...). Il est accompagné d'une drôle de bestiole nommée Pûka, un chat-raton fantomatique.



« L'action sous toutes ses formes »



En extérieur, on peut courir.



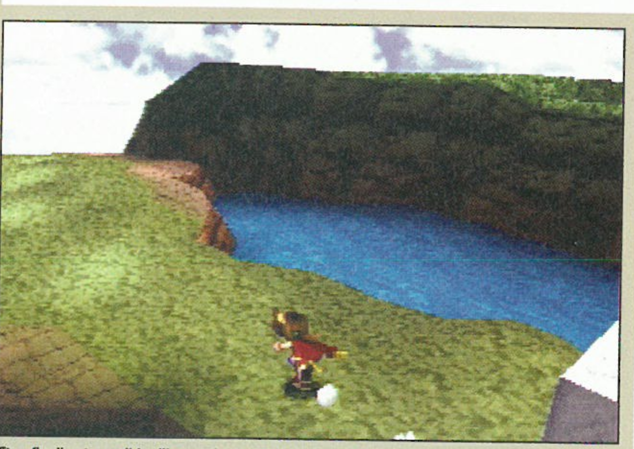
Dans les donjons, on peut pousser des objets ...



On peut utiliser ses actions personnelles.



On peut aussi courir, pour éviter des pièges stupides.

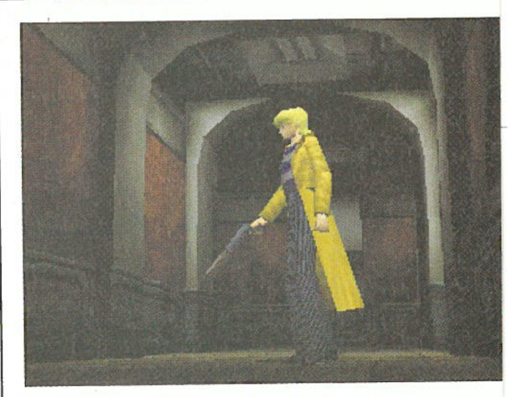


Et enfin, il est possible d'interagir avec le décor, pour la résolution d'énigmes, par exemple.





Éditeur :	Band
Machine :	PlayStatic
Sortie au Japon :	automne 9
Sortie en Europe :	non communiqué



Devilman

L'un des personnages les plus populaires du Japon est en passe de devenir enfin un héros de jeu vidéo, sous le coup de clavier des programmeurs de Bandai, champions de l'exploitation de licences fructueuses.



Go Nagaï, mangaka de son état, est considéré au Japon comme le maître des récits d'horreur ou d'épouvante, mais aussi des histoires de robots, puisqu'il est l'auteur de Goldorak. Mais au Japon, il est avant tout connu pour être l'auteur de Devilman, best-seller manga des années 70 dont la version TV a connu un succès sans précédent. Dans ce manga extrêmement sombre et torturé, un jeune garçon nommé Fudô Akira se retrouve en contact avec un démon extrêmement puissant, Amon, qui fusionne avec lui afin de pouvoir débarquer sur la Terre. Malheureusement pour lui, l'esprit du jeune garçon est le plus fort et le résultat de leur fusion va donner Devilman, créature au cœur d'homme et à la force de démon. Pouvant à volonté se transformer en Devilman, Akira, aidé de son mystérieux ami Ryô dont le père est un expert en démonologie, va combattre un grand nombre de démons venus faire la guerre aux humains pour leur reprendre la Terre, et libérer Amon de l'emprise d'Akira. Suivant à la lettre le manga, Devilman le jeu propose une action qui nous placera tour à tour dans la peau du chétif Akira ou du puissant Devilman.





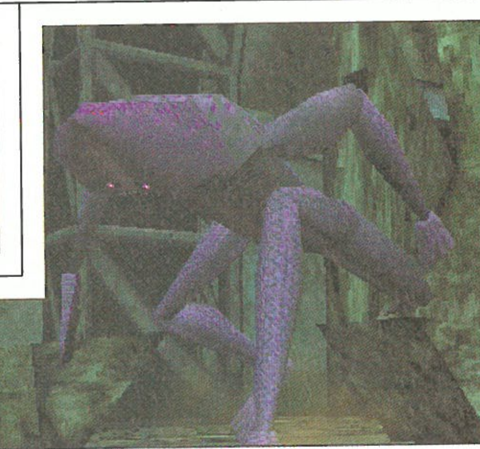


Jinmen est un démon : la tête des victimes qu'il a dévoré apparaissent sur son dos.





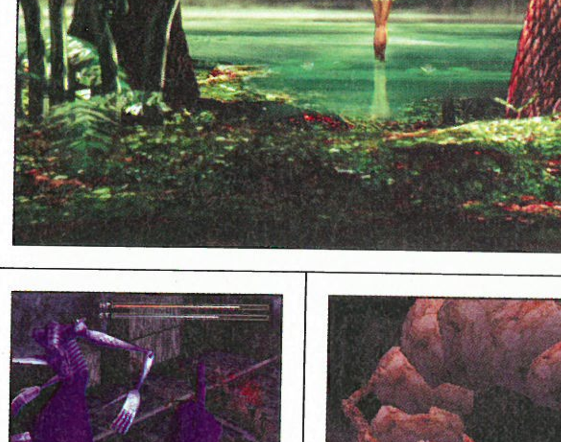
Les graphismes du jeu reprennent trait pour trait le style du manga, ce qui réjouira les fans.

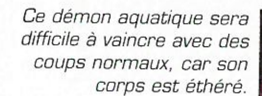


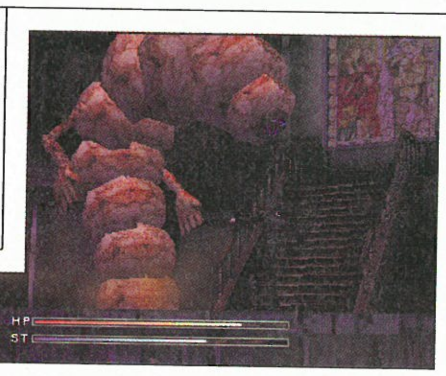
Les démons vicieux peuvent sortir de n'importe où.

Un jeu terrifiant et sombre

Mêlant à la fois l'action et l'aventure, Devilman est un manga interactif en 3D dans lequel viennent s'intercaler des scènes de combat ou de fuite. Prenons l'exemple du premier chapitre du jeu. Tout commence comme dans un jeu d'aventure classique où l'on doit diriger Akira dans la grande maison de Ryô et discuter avec lui pour faire avancer à la fois la conversation et le scénario. Ryô explique à Akira qu'il y a bien longtemps, avant les dinosaures, ce sont les démons qui habitaient sur la Terre, et qu'ils sont bien décidés à venir reprendre leur place aux humains. Puis, un démon traverse la fenêtre du living très bourgeois de Ryô et commence à s'en prendre à nos amis. Le jeu passe alors en mode action dans une scène de course-poursuite qui demandera à Akira vitesse et ingéniosité. Pour échapper au démon, courir ne suffira pas, il faudra aussi utiliser les éléments du décor pour le ralentir ou pour s'y cacher. Une fois qu'il sera parvenu à s'échapper, il se retrouvera dans un endroit qui lui permettra de se transformer en Devilman, et on passera alors en mode combat, se déroulant comme un jeu d'arcade habituel en un contre un. Proposant un scénario très soigné, une mise en scène de très bonne facture et des graphismes très proches du manga, Devilman s'annonce comme une très bonne surprise qu'il sera bon d'essayer l'automne prochain.







Ce démon aquatique sera difficile à vaincre avec des coups normaux, car son corps est éthéré.



Bienvenue en enfer !

Devilman est un manga assez gore, il fallait donc que le jeu le soit aussi, puisqu'il se réclame fidèle à l'œuvre originale. Il y aura donc un grand nombre de manières d'achever son adversaire, toujours très violemment comme vous pouvez le voir sur ces clichés.



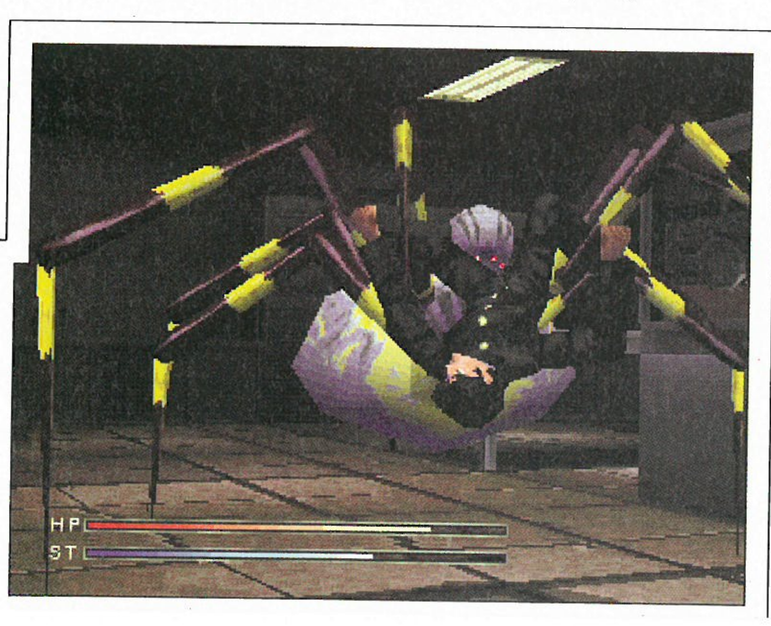




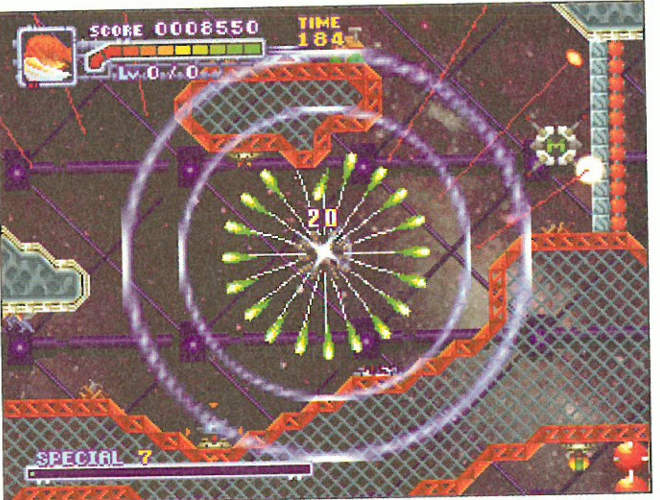


En mode Akira, il faut s'enfuir pour sauver sa peau. Un mode de jeu original et excitant.





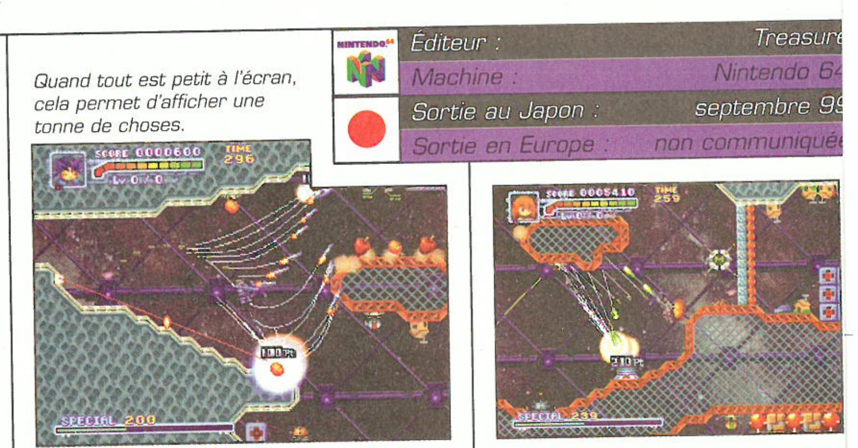
Une araignée supra-géante et gore à souhait. Beuh !



Lorsque le joueur lance une bombe, il est protégé, un court instant, par la déflagration.

Éditeur :	Treasure
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	septembre 99
Sortie en Europe :	non communiquée

Quand tout est petit à l'écran, cela permet d'afficher une tonne de choses.



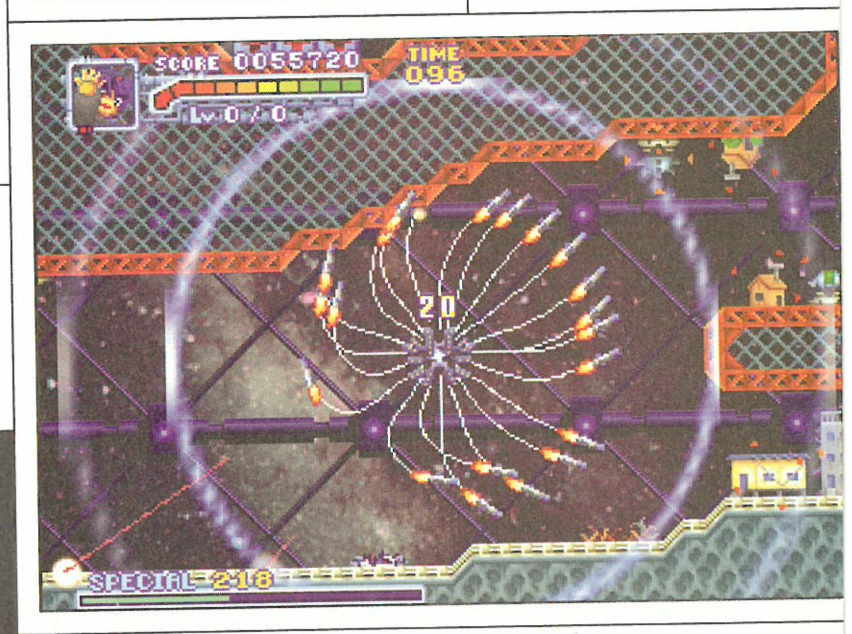
Bangaioh

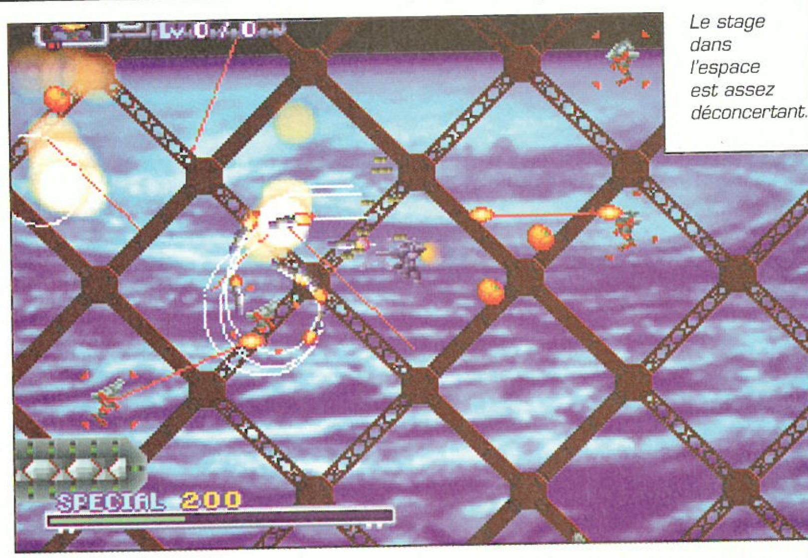
Après le déroutant Mischief Maker sorti il y a bientôt 2 ans, Treasure nous offre, avec Bangaioh, un second jeu d'action débridé, un titre étrange à l'ambiance très japonaise.

Considéré comme l'un des meilleurs éditeurs japonais par les connaisseurs de jeux vidéo, Treasure est du genre à ne sortir qu'un jeu par an, mais toujours d'une qualité extraordinaire. Et pourtant, il arrive que l'éditeur fétiche des amateurs d'action se fatigue et nous serve des produits étranges, comme le très décevant Mischief Maker. Cette fois encore, Treasure joue la carte de l'originalité et réalise un jeu de tir assez particulier. Tout cela commence plutôt étrangement. Dans Bangaioh, le joueur doit diriger un robot à travers des niveaux en 2D. Possédant deux sortes de tirs et des bombes, le robot Bangaioh doit parcourir une vingtaine de ces niveaux. L'y attendront des ennemis volants, mais aussi des tourelles, ainsi que les sempiternels boss. Classique, très classique, se dit alors le lecteur qui vient de survoler ces quelques indications. Et pourtant, l'originalité est bien présente, sous une forme inattendue.

Miniatures land

En effet, il faut savoir que Bangaioh est minuscule ! Les bonus qu'il doit ramasser sont, eux aussi, minuscules. Quel est l'intérêt du jeu, alors ? Eh bien, tout simplement de proposer un jeu de tir ultra rapide et très dynamique. Pour parvenir à ses fins, le Bangaioh dispose d'un tir Homing qui suit les ennemis à la trace, d'un tir Bound qui rebondit sur les parois, et enfin de bombes aux effets dévastateurs. Une fois encore, Treasure propose un jeu d'action et de tir délirant au rythme soutenu. Sans doute s'agit-il là d'un shoot them up poussé à son paroxysme. Reste à savoir si la Nintendo 64 supportera, d'un point de vue technique, cette débauche de scènes d'action explosives ? Réponse dans les mois à venir. Mais rien ne garantit que Treasure sera, cette fois-ci, fidèle à sa réputation d'excellence.





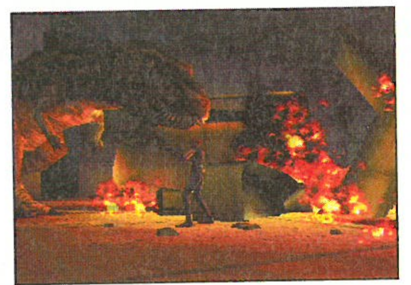
Le stage dans l'espace est assez déconcertant.


Le sprite de Bangaioh est minuscule.



Beaucoup de mouvements à l'écran : la Nintendo 64 suivra-t-elle ?





Le majestueux tyrannosaure ne vous laissera pas le moindre instant de répit. Impressionnant.

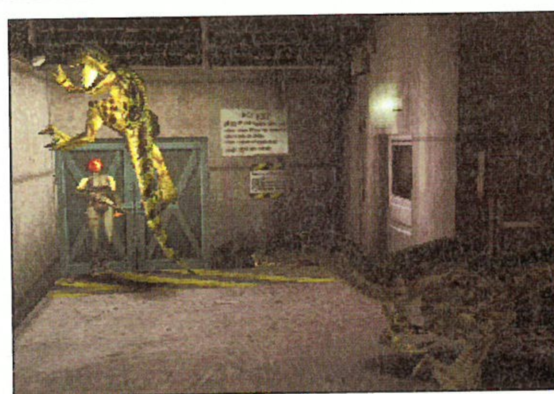
Éditeur :	Capcom/Virgin I.E
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99



Gail, votre chef de patrouille, restera toujours très distant. Vous cacherait-il quelque chose ?

Dino Crisis

Une île infestée de redoutables dinosaures et un groupe d'intervention spéciale décimé petit à petit dans d'atroces conditions, voici le monde de Dino Crisis. Sans réinventer le genre survival/horror, Capcom parvient néanmoins à nous faire hurler d'effroi. Tant mieux !



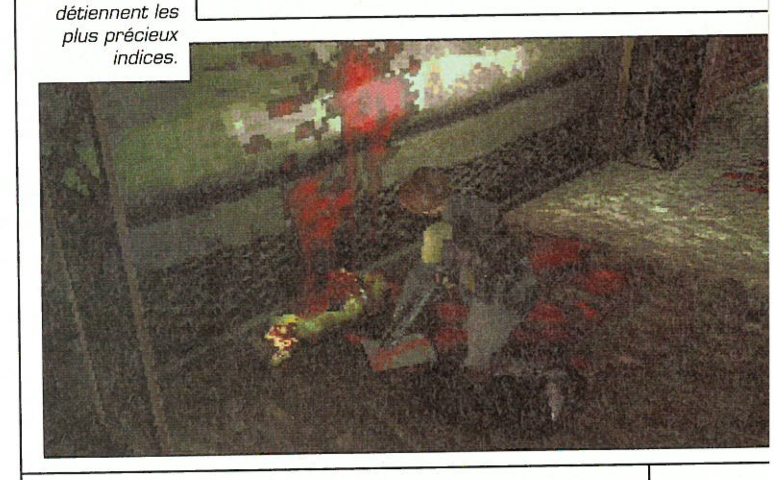
La rapidité des vélociraptors en stupéfiera plus d'un. Des dinosaures à l'élégance mortelle.

La pupille dilatée, les naseaux écumants, les griffes acérées, la gueule béante, ces détails ne trompent pas. Les vélociraptors et autres grands prédateurs de l'ère jurassique ont bien repris le chemin de la PlayStation. Si, le mois dernier, nous faisions la part belle à la somptueuse série des Resident Evil, n'oublions pas que son créateur, Shinji Mikami, passe à l'heure actuelle le plus clair de son temps à la réalisation de son nouveau bébé de l'horreur baptisé Dino Crisis. Premier épisode d'une longue série ? Lorsqu'on connaît la politique de Capcom et les arguments proposés par le jeu, cela semble tout à fait plausible. Mais ne grillons pas les étapes. Le parallèle avec Jurassic Park n'a évidemment rien d'une coïncidence, à une seule différence près. En effet, si le film vous plaçait en simple spectateur, Dino Crisis va vous plonger directement au cœur d'une aventure où stress et atmosphère oppressante régneront en maîtres. Si un roupillon vous faisait perdre la quarantaine de francs de votre place de cinéma, le pad en main, quelques secondes d'inattention et votre vie risque de s'évanouir dans un lourd râle. Virtuellement, rassurez-vous. Dès le début de l'aventure, vous vous glisserez dans la peau d'une jeune femme dotée de sang-froid et de charmes, nommée Regina. Membre d'une équipe d'intervention gouvernementale, vous profitez d'une nuit des plus lugubres pour atterrir en parachute sur l'île Ibis. Votre ordre de mission est laconique : retrouver et appréhender le professeur Kirk, puis percer à jour ses agissements. La chasse à l'homme peut alors commencer, à moins qu'avec effroi, vous ne réalisiez rapidement que de chasseur vous pourriez bien devenir une simple proie…

L'horreur a les dents longues

Dans le genre survival/horror, Capcom n'a plus de preuves à faire. Pourtant, en quittant Raccoon City et ses hordes de zombis, l'éditeur démontre sa volonté d'explorer d'autres pistes sans pour autant renier l'esprit d'un Resident Evil. Ainsi, de la peur très scénarisée de RE, l'équipe de Mikami San souhaite passer au stress permanent, faire éprouver au joueur un sentiment d'oppression continu. La dizaine d'espèces de dinosaures différents, allant du majestueux tyrannosaure au ptérodactyle sans oublier les stars du jeu, les vélociraptors, sont donc là pour vous faire courir et rendre fou votre pace maker. La force de ces redoutables bestiaux se résume simplement : ils peuvent surgir de nulle part, vous attaquer avec une vélocité inouïe et surtout possèdent une résistance hors du commun ! Gloups. En outre, afin de vous envelopper dans une bulle d'angoisse constante, les développeurs ont décidé d'opter pour une représentation graphique en 3D temps réel mise en valeur par un jeu de caméras hybride. Ainsi, à l'image de Resident Evil, certains passages disposent de caméras fixes avec tout ce que cela sous-entend d'angles morts bien flippants. Cependant, grâce à la modélisation des environnements en 3D, il est aussi possible d'effectuer d'audacieux travellings proposant une sensation de dynamisme accrue, ou de souligner une séquence de poursuite, si vous voyez ce que cela peut signifier ! Dommage que vous n'ayez pas vraiment le temps d'admirer les décors car, techniquement, ils constituent ce qu'on peut faire de mieux actuellement sur PlayStation. Avec son aventure haletante, entrecoupée d'énigmes enfin dignes de ce nom, Dino Crisis saura-t-il nous faire autant sursauter que les élucubrations de nos bons vieux zombis ? Espérons-le.

Comme d'hab', ce sont les cadavres qui détiennent les plus précieux indices.



Le Japon aime se faire peur

L'archipel nippon est friand du genre survival/horror. Pour preuve, alors que Resident Evil 2 reste le jeu qui s'est le mieux vendu en 1998 au Japon (plus de 2 millions d'exemplaires écoulés), Dino Crisis semble parti sur de bonnes bases pour figurer parmi les meilleures ventes de l'année 99. En effet, en moins d'un mois de commercialisation, le jeu cumule déjà près de 576 335 ventes... Une rupture de stock a même été constatée lors de la première semaine. Toutefois, l'engouement Dino Crisis est-il véritablement mérité ? Pour ce qu'il nous a été donné de voir, le titre semble, en effet, loin d'être parfait. Très impressionnant techniquement, Dino Crisis pourrait bien être un peu moins effrayant et moins rythmé qu'annoncé. Cependant, sachons attendre la version européenne pour nous faire une opinion définitive. A ceux qui se demandent pourquoi le jeu ne se trouve pas dans notre rubrique Zoom, nous répondrons qu'un soft où l'histoire et l'intrigue sont deux notions fondamentales et qui sort dans deux mois à peine en français ne peut être décemment testé dans sa version japonaise.

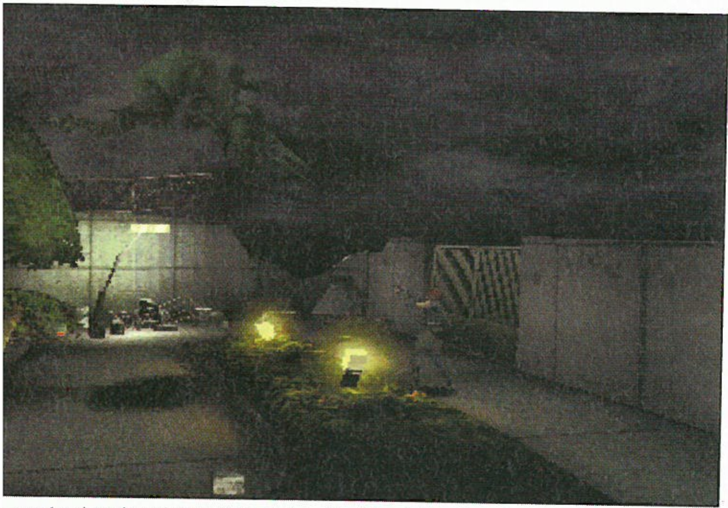








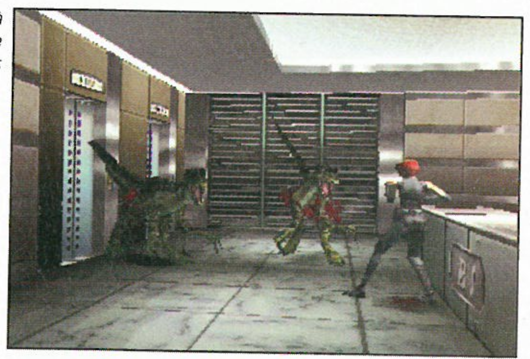
Une fois désarmée, vos chances de survie deviennent plus que minimes.



es ptérodactyles sillonnent le ciel de l'île Ibis, à la recherche d'une proie facile. ous !



Même au fusil à pompe, une telle attaque est difficile à repousser.

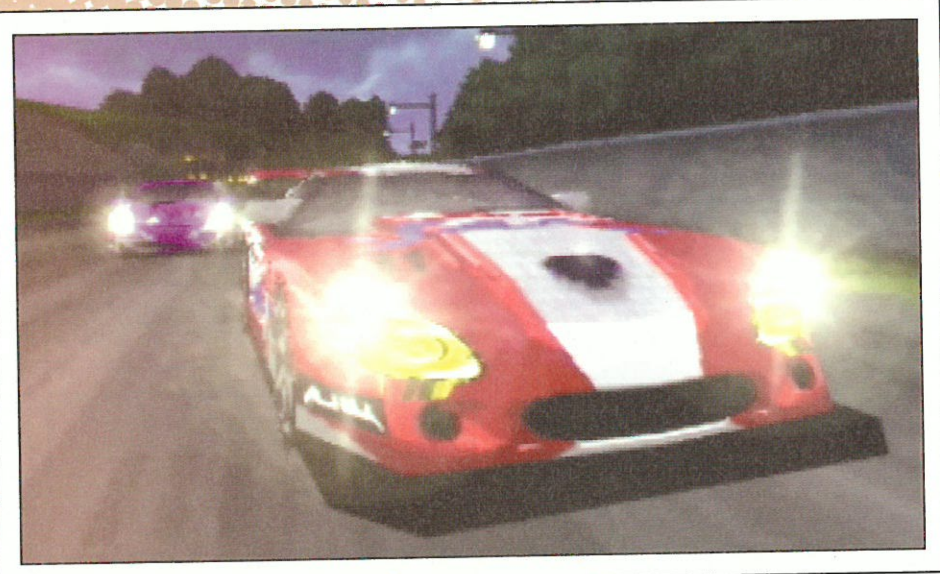




s grilles électriques vous permettent de tenir en respect ces redoutables sauriens. Pratique.



De nombreuses énigmes bien pensées viendront rythmer l'aventure.





Éditeur :	Midway
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	octobre 99



L'I.A. des adversaires est assez bonne. Ils tracent leur route sans réaction surréaliste.



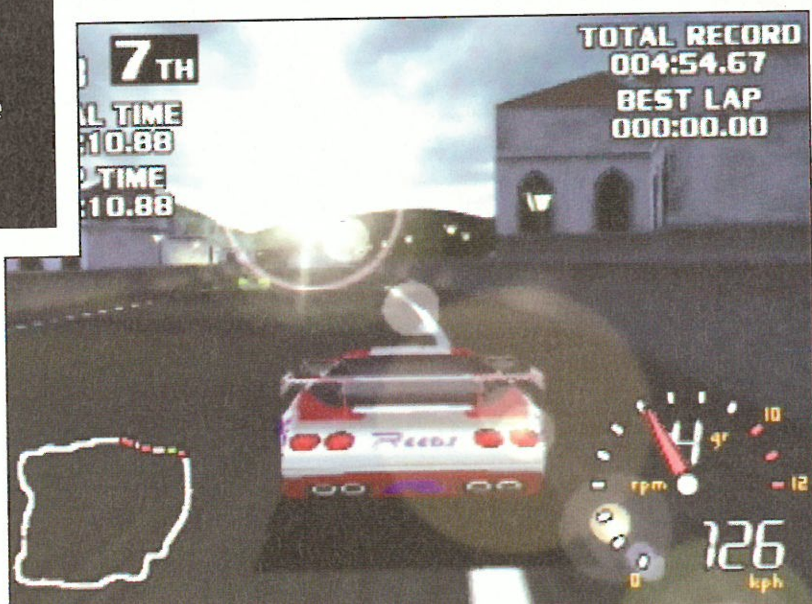
World Driver Championship

En 4 ans d'existence, la N64 n'a jamais eu les honneurs d'un bon jeu de caisses «à la Gran Turismo». Jusqu'à ce que les développeurs de Boss Games s'attellent à la tâche et nous pondent un World Driver assez étonnant.

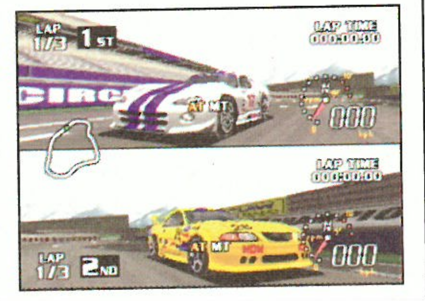
Quand on y pense, la N64 n'a vraiment pas eu de chance, au cours de sa tumultueuse carrière. Pensez donc, aucun bon jeu de baston (un comble, quand on pense au passif de la Super Nintendo !), de stratégie, de Formule 1 ou encore de caisses ambiance Gran Turismo n'a vu le jour sur cette console, en 4 ans ! Et puis, là, d'un coup, d'un seul, tous ces genres jusqu'alors largement sous (ou mal) représentés semblent se réveiller. A l'heure où la N64 est en bout de vie, v'là t'y pas que déboulent, légèrement à la bourre, un Command & Conquer, un Starcraft, un Monaco GP2… et un certain World Driver Championship ! Tiens, prenez l'exemple de ce dernier. Sortant de nulle part, la cartouche est arrivée à la rédac' sans crier gare. Pfui, encore une simulation de caisses anecdotique comme la N64 en a tant connue… Et ben, non ! Car, ce coup-ci, le résultat est enfin probant.

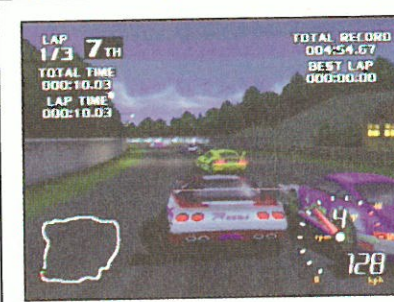
Arcade avant tout

Développé par le studio Boss Games (Spider, Top Gear Rally…), World Driver puise son inspiration dans Gran Turismo et la série des Need for Speed. Il vous propose de piloter une dizaine de «super cars», telles des Porsche, Viper et autres Corvette de compétition, sur une dizaine de circuits aux tracés variés et intéressants. Mode arcade, championnat, Vs, training, time attack, les options versent dans le vu et revu. Mais qu'importe, l'essentiel c'est bel et

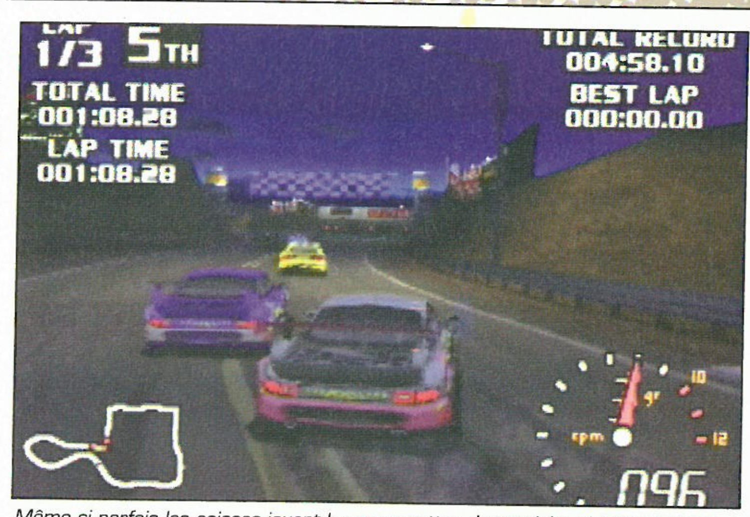


Les effets de lens-flare sont très réussis. Certains rayons sont tellement lumineux, qu'ils deviennent vite gênants !

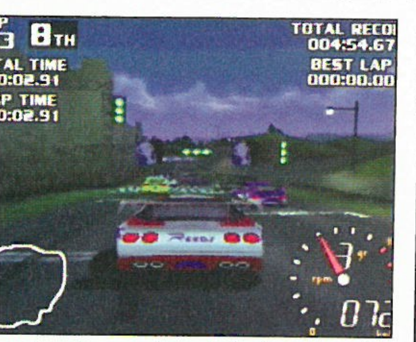




bien ce qui se passe sur l'asphalte. Et là, bonne surprise. Les graphismes s'avèrent d'excellente facture (malgré l'absence de gestion du Ram Pak, dommage), les caisses fidèlement modélisées, le pilotage super agréable et l'I.A. des adversaires bien pensée. Bref, World Driver a de la gueule et procure des sensations de conduite encore jamais vues sur N64 ! Votre bolide possède des réactions saines et sensées et, malgré une certaine tendance à partir en sucette dans chaque virage, vous la maîtriserez assez facilement, après un temps d'adaptation. Autre bon point, la qualité des replays, qui n'ont absolument rien à envier à ceux de Gran Turismo, une référence absolue en la matière ! Bref, World Driver est la bonne surprise du mois sur N64. Car, même s'il ne possède pas la richesse et les options d'un GT, ni même la classe bourgeoise d'un NFS, il semble en mesure de s'imposer, dans sa catégorie, comme le meilleur jeu de caisses de la N64. Ah, si seulement il avait pu sortir deux ans plus tôt ! La N64 ne ferait peut-être pas autant figure de cinquième roue du carrosse…

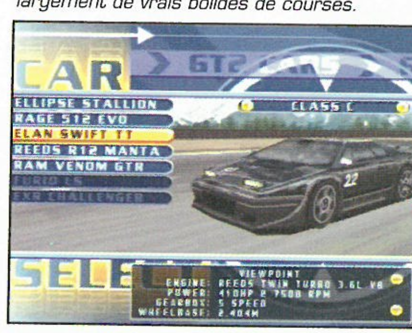


Même si parfois les caisses jouent les savonnettes, la conduite n'en demeure pas moins agréable.

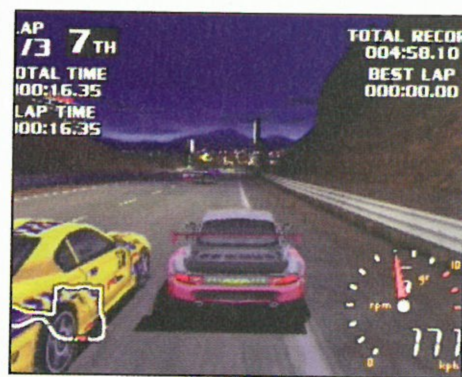


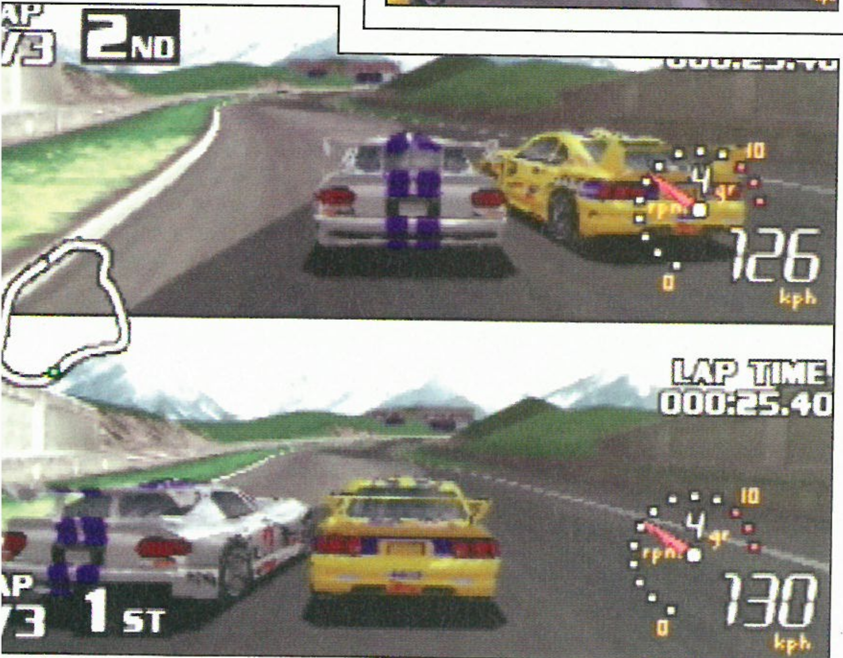
es départs groupés sont des instants qu'il ut négocier avec tact.

Tous les modèles disponibles s'inspirent largement de vrais bolides de courses.



Un jeu de course à la réalisation étonnante

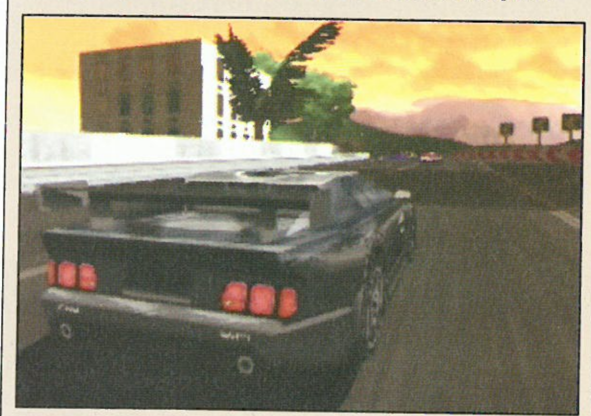


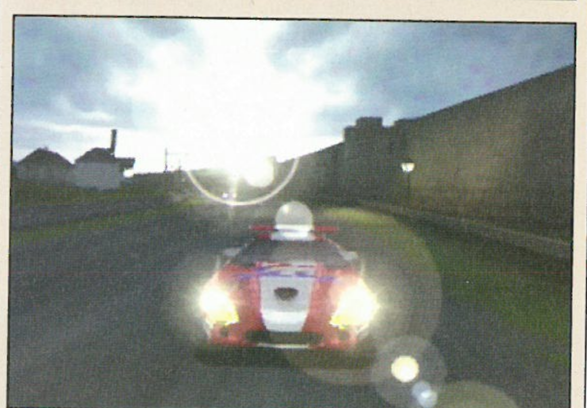


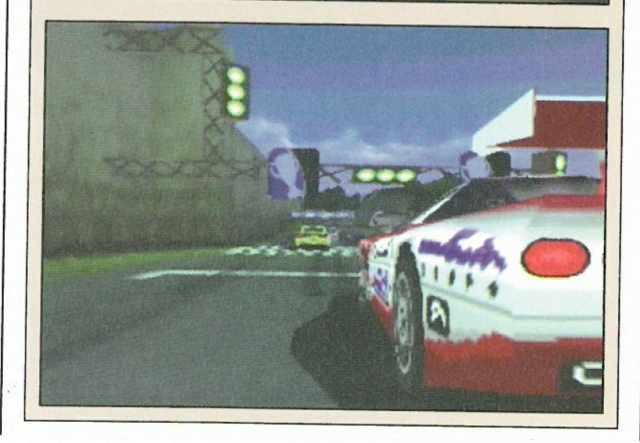
mode deux joueurs ne présente aucun ralentissement et la jouabilité est impeccable.

Replays dynamiques

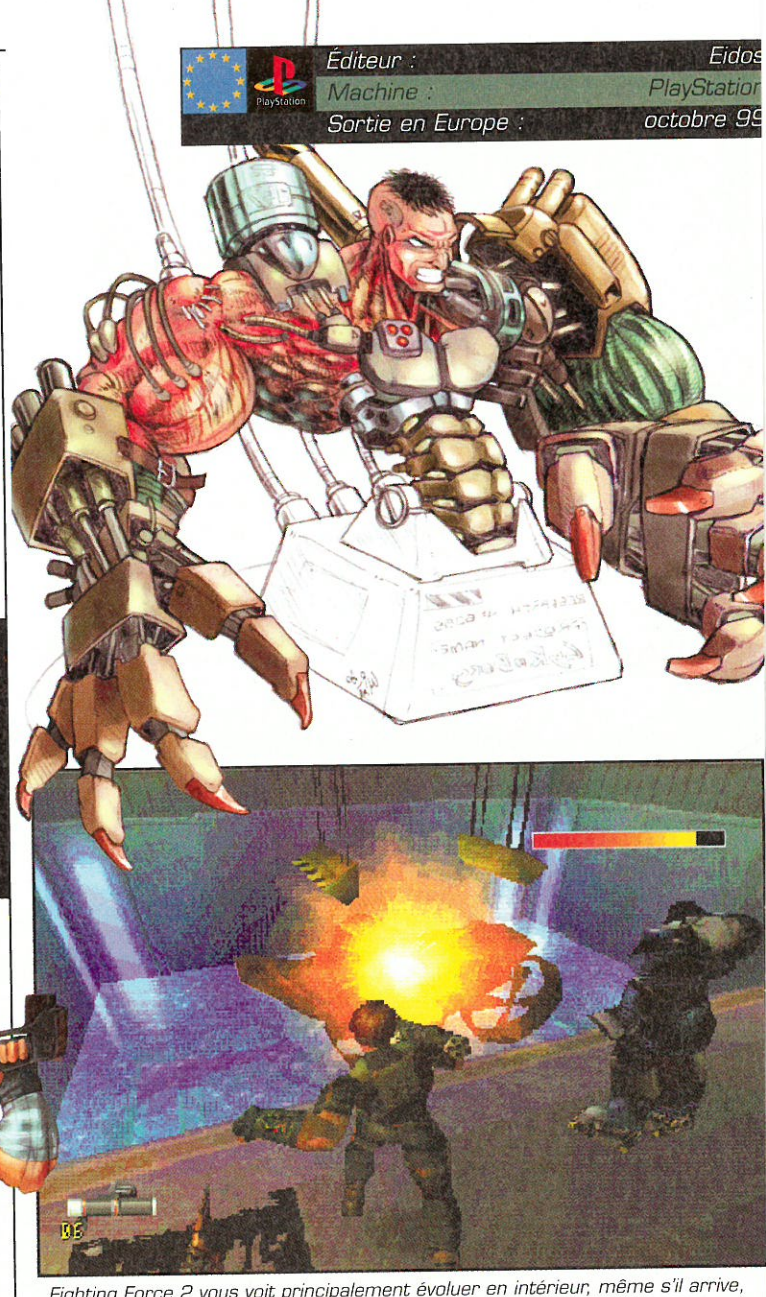
Après chacune de vos courses, un replay vous présente votre performance sous les meilleurs angles. Grâce à des caméras dynamiques judicieusement positionnées, ces derniers sont tout simplement magnifiques. Comble du luxe, vous pouvez même les sauvegarder.







Fighting Force 2



Fighting Force 2 vous voit principalement évoluer en intérieur, même s'il arrive, par moment, que vous vous retrouviez à la lumière du jour.

Fighting Force premier du nom semble avoir suffisamment marqué les esprits pour que Core Design décide d'en réaliser une suite. Les bases ici ne changent pas, et vous vous faites respecter, une fois encore, à grands coups de crosse ou de machette. Et tout ça, avec le sourire...

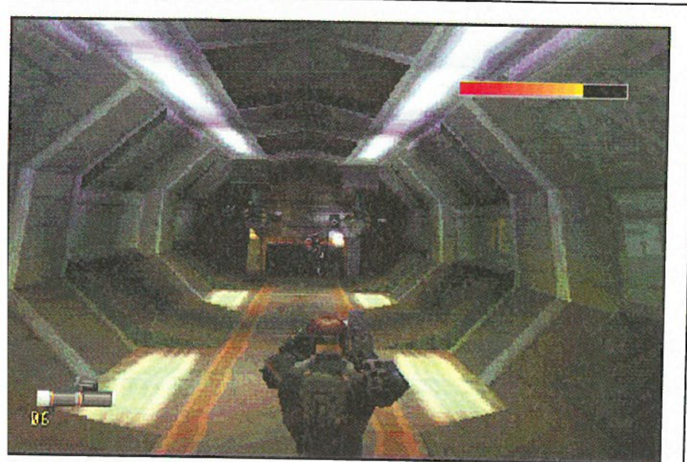
Malgré un succès commercial plus que mitigé en France, Fighting Force revient sur nos écrans. Pour cette suite, les développeurs de Core Design (la saga des Tomb Raider) ont apporté un bon nombre d'innovations. La réalisation, en particulier, n'a plus grand-chose à voir. De nouveaux outils de développement ont été utilisés ici (nouveau moteur 3D, nouvel éditeur de niveaux, etc.) et le résultat est immédiatement visible à l'œil nu (quoique, si vous portez des lunettes, ça peut aider aussi). Ensuite, il faut savoir que, des quatre personnages du premier épisode, il ne reste désormais plus qu'un «survivant» : Hawk Manson. Bon, c'était un peu le héros, alors c'est normal, me direz-vous... Signalons, à cet égard, que la présence d'un seul personnage signifie, implicitement, qu'il n'est plus possible de jouer à deux en même temps. C'est un peu dommage car c'est ce qui rendait le premier épisode convivial. Fighting Force change donc radicalement de concept, même s'il s'agit toujours de cogner à tout va. Toute une philosophie qui a le vent en poupe, ces derniers temps.

Un peu de subtilité

Axé principalement sur l'action - vous ne disposez pas ici d'une vingtaine d'armes différentes pour rien - le jeu n'en propose pas moins un petit côté aventure et recherche d'informations. Attention, petit, j'ai dit hein, ne vous attendez pas à devoir vous creuser la tête plus de 5 mn pour la totalité du jeu. La recherche d'informations s'effectue, en fait, surtout par le biais des terminaux informatiques que vous trouvez à différents endroits. L'ordinateur portable à votre disposition pourra également se révéler précieux. Vos objectifs de mission vous sont envoyés au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. Au début, vous ne les connaissez pas trop bien et ne savez pas où aller. C'est ce qu'on appelle partir à l'aventure...

Scénario et objectifs (spoiler)

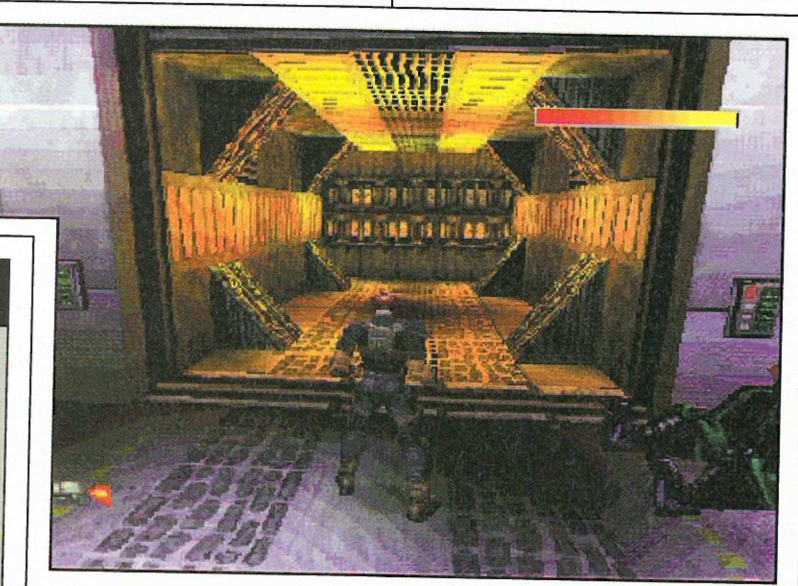
Attention, nous allons vous révéler là des informations qu'il vaut peut-être mieux ne pas connaître, si vous voulez découvrir Fighting Force 2 et profiter de toutes les surprises qu'il renferme (au début, Hawk ne sait pas ce qui l'attend). D'un autre côté, nous avons affaire à un beat them up, pas à un jeu d'aventure, donc, bon... Je ne devrais pas trop culpabiliser. Dans le pire des cas, il faudra que je retourne chez le psy. Dans Fighting Force 2, Hawk infiltre une société du nom de Nakamichi. Cette dernière procède à une expérience quelque peu en phase avec notre propre actualité : le clonage humain. L'expérimentation porte ici davantage sur la création d'un prototype de soldat efficace et sans conscience que sur la recherche médicale pure. Votre but consiste bien sûr à empêcher la firme d'arriver à ses fins et à détruire toutes les données déjà rassemblées. Vous devrez également éliminer les chercheurs impliqués de façon trop étroite dans ce projet. Ce sont toujours les exécutants qui s'occupent du sale travail...
Fighting Force 2 reste un jeu d'action. Un titre comme au bon vieux temps, pourrait-on dire. Constitué de 9 niveaux, eux-mêmes divisés et proposant au total 24 zones différentes à visiter, ce jeu devrait permettre à tous ceux qui ont des pulsions violentes refoulées d'y donner libre cours sans souci. C'est mon psy qui va aimer.



Hawk peut utiliser ses armes quand bon lui semble. Il faut toutefois faire attention aux munitions, sous peine de se retrouver désarmé.







Et la version Dreamcast ?

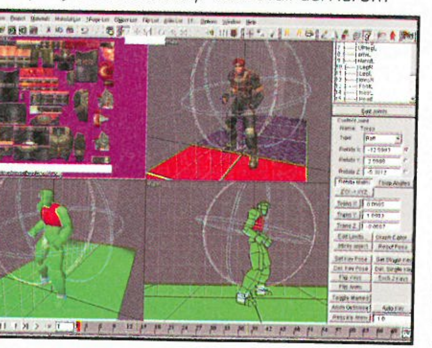
De passage chez Core Design au fin fond de l'Angleterre, nous avons pu voir également tourner la version Dreamcast de Fighting Force 2. Evidemment – cela n'est pas une surprise – le jeu est beaucoup plus beau que sur PlayStation. Les développeurs ont ici pu se faire plaisir, en utilisant sans vergogne les effets de lumière et la définition plus élevée de la console. Résultat : des graphismes plus fins, un rendu plus détaillé et un véritable plaisir pour les yeux. Lorsque Hawk s'en donne à cœur joie, c'est à un véritable spectacle pyrotechnique que l'on assiste. Fighting Force 2, sur Dreamcast, devrait être disponible peu de temps après la version PlayStation.





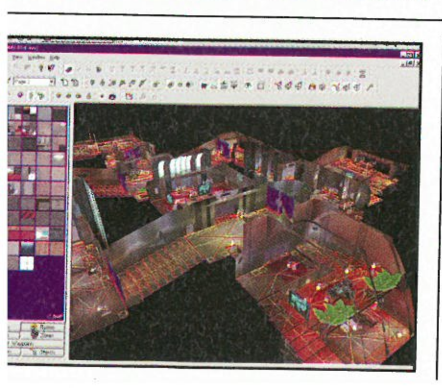


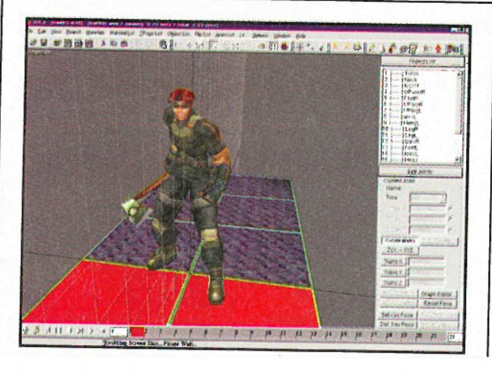
écouvrir un niveau entier de Fighting Force 2 ar le biais des outils de développement qui ont ervi à le créer se révèle impressionnant. On nt qu'il y a eu beaucoup de travail derrière...

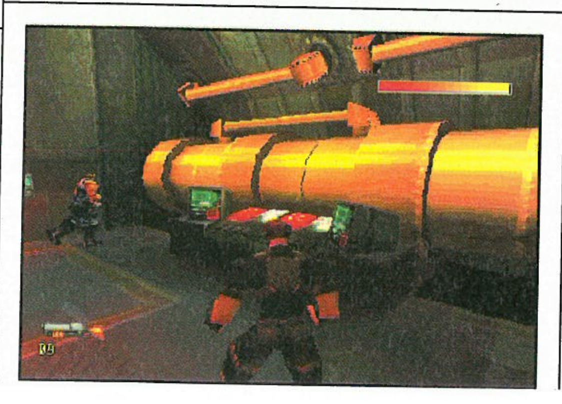












L'Activate 99

Activision passe à la vitesse supérieure

De plus en plus impliqué dans l'univers du jeu vidéo sur consoles, Activision ne cache pas son ambition : devenir, à terme, le leader incontesté du secteur (une place à laquelle se cramponne Electronic Arts, pour l'instant). On ne peut faire plus explicite. Fin juillet, dans une ambiance très Matrix, l'éditeur conviait la presse européenne dans un magnifique château d'Edinbourgh, afin de dévoiler ses dernières productions. Joypad se trouvait bien évidemment aux premières loges, pour vous tenir informé. Entre les bonnes surprises et les titres à polémiques, la gamme Activision nous a, dans l'ensemble, fait plutôt bonne impression. Cela suffira-t-il pour devenir le number one du jeu vidéo ? A vous de voir...

Quake II

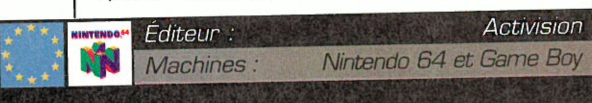


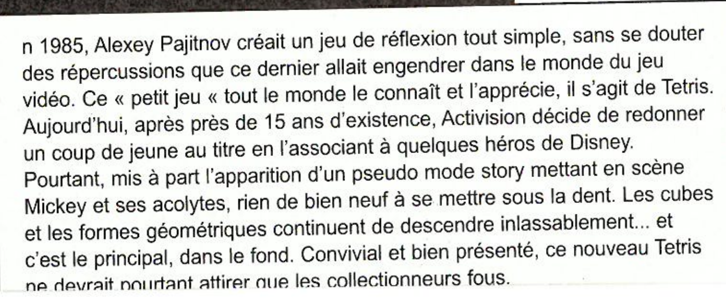
Quake II reste encore à ce jour l'un des titres préférés des joueurs issus de la galaxie PC, et il risque bien de conquérir le public de la PlayStation. En effet, la version qui nous fut présentée était tout simplement impressionnante. C'est une certitude, le moteur 3D mis au point par les studios de Hammerhead (Shadow Master) pousse la PlayStation dans ces derniers retranchements. Ouvrez grand les yeux : textures riches, qualité d'animation optimale, effets de lumière saisissants... Le rythme très nerveux des actions, ainsi que l'atmosphère lourde et oppressante qui avaient entraîné le succès du titre sur PC, restent intacts sur PlayStation. Une sacrée prouesse. Avec ses 20 niveaux bien torturés, ses différents modes multi-joueurs (10 maps seront disponibles) permettant de jouer jusqu'à 4 en écran splitté sans que le moindre ralentissement ne ternisse la fête, Quake II s'annonce tout simplement comme le meilleur shoot à la première personne sur PlayStation (un défi assez aisé il est vrai, vu la médiocre concurrence en la matière sur Play). Pour l'instant, reste à régler l'Intelligence Artificielle des ennemis qui semblait encore un peu limitée. Si cet aspect était bien traité, allez hop, lâchons-nous : cette version PlayStation se révélerait plus aboutie que son équivalente sur Nintendo 64 ! Surprenant.



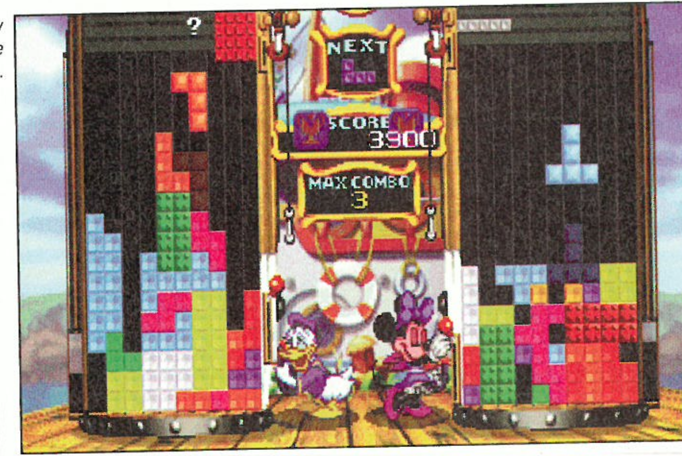


Disney's Magical Tetris Challenge





En 1985, Alexey Pajitnov créait un jeu de réflexion tout simple, sans se douter des répercussions que ce dernier allait engendrer dans le monde du jeu vidéo. Ce « petit jeu « tout le monde le connaît et l'apprécie, il s'agit de Tetris. Aujourd'hui, après près de 15 ans d'existence, Activision décide de redonner un coup de jeune au titre en l'associant à quelques héros de Disney. Pourtant, mis à part l'apparition d'un pseudo mode story mettant en scène Mickey et ses acolytes, rien de bien neuf à se mettre sous la dent. Les cubes et les formes géométriques continuent de descendre inlassablement... et c'est le principal, dans le fond. Convivial et bien présenté, ce nouveau Tetris ne devrait pourtant attirer que les collectionneurs fous.

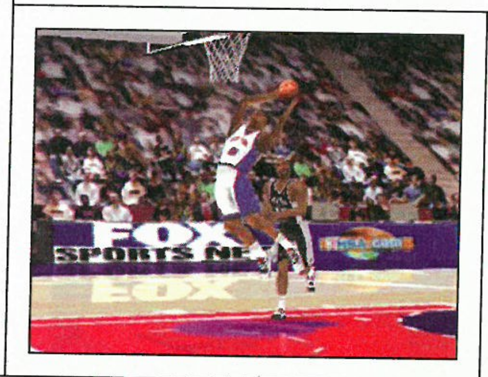


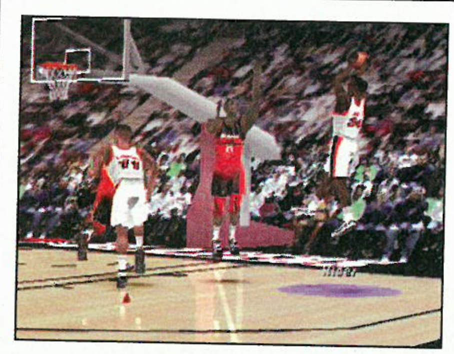
L'univers de Disney semble encore faire des émules...

NBA Basketball 2000

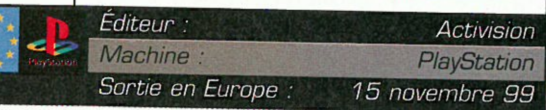
Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	automne 99

Lorsque Fox Sports Interactive décide de partir concurrencer le géant Electronic Arts, cela donne de bons jeux... mais peut-être trop classiques. Tous les éléments de base sont, en effet, présents : licence officielle, visages mappés des stars du basket, présentation très claire, ralentis de qualité, un mode multi-joueurs permettant de s'amuser jusqu'à 8, des tonnes de stats... Mais il manque encore le savoir-faire d'EA. Malgré l'utilisation de la haute résolution, d'un point de vue technique, NBA Basketball 2000 se situe un peu en deçà de son rival. Un jeu très complet et agréable à prendre en main mais qui a encore besoin de gagner en réalisme, pour pouvoir espérer devancer le NBA Live d'EA.



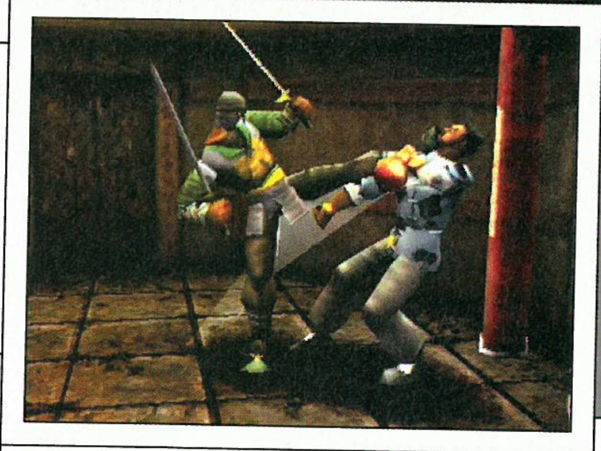


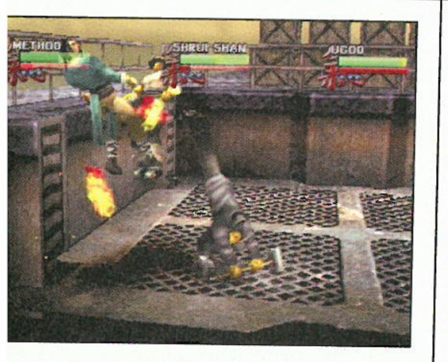
Wu Tang : Shaolin Style



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	15 novembre 99

Pour ceux qui trouvent « cool « de décapiter son adversaire avant de remplir son corps d'alcool et boire le sang de ce pauvre malheureux... eh bien, Wu Tang devrait être fait pour eux. Triste constat. Quelques mois après l'abandon de Thrill Kill, Wu Tang : Taste the Pain prend la relève du jeu totalement malsain. Ici, on ne parle plus de baston, mais plutôt de massacre collectif ! Le but : mettre réellement en pièces son ou ses adversaires (jusqu'à 4). Alors, même si une option devrait permettre de désactiver certains éléments trop violents, il est regrettable que l'ultra violence devienne le seul argument de vente de ce médiocre jeu de baston peu jouable, sans finesse et vite brouillon. Ok, il y a la possibilité d'incarner les 9 membres du Wu Tang Clan sur les 21 combattants mais quand on sait à quel point le Wu Tang Clan est composé de gens bizarres, ce n'est pas une gloire.







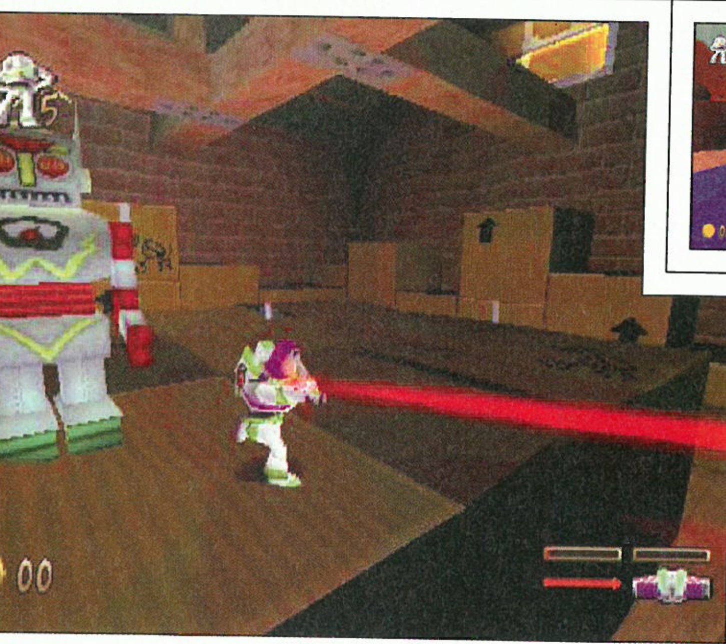
Toy Story 2

Le très puissant Buzz.









...éros hilarant et heureux de vivre. Toy Story 2 promet d'être bien drôle.

Des images de synthèse sublimes, des jouets mignons tout plein, le pauvre cow-boy Woody kidnappé par Hal, un collectionneur maniaque, le fringant Buzz Lightyear à la rescousse de son ami, un nouveau film à l'humour décapant, voici ce qui vous attend dans Toy Story 2, le film et le jeu ! Sur console, l'aventure se déroulera sur une quinzaine de niveaux mêlant une bonne dose de plates-formes agrémentées de quelques éléments de recherche. Vous visiterez ainsi tous les décors du film de la chambre de Woody au jardin en passant par la décharge, etc. Particulièrement bucolique comme balade. Les plus jeunes devraient d'ores et déjà se réjouir.





Éditeur :	Activision
Machines :	PS, N64 et

NHL Championship 2000

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : automne 99





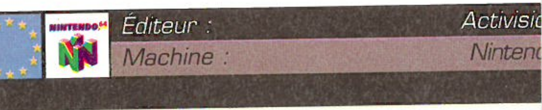
Ce titre reprend au pixel près les présentations et l'esprit de NBA Basketball 2000. Le jeu tourne donc en haute résolution, les modes de jeu, bien que nombreux, restent dans l'ensemble très classiques, les graphismes sont de bonne facture sans rivaliser avec ceux d'Electronic Arts et la prise en main s'avère des plus agréables. On retrouve bien la tension d'un match de hockey et le plaisir de jeu est assez immédiat. Néanmoins, cela suffira-t-il à concurrencer NHL 2000 ? Pour le moment, nous ne le pensons pas.



Star Trek Red Squad

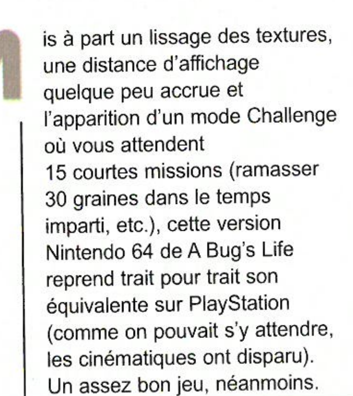


Série culte des années 80, Star Trek n'a définitivement pas fini d'apparaître sur nos petits écrans. Après de nombreuses adaptations vidéo-ludiques sur PC, Star Trek s'intéresse cette fois-ci à la PlayStation, dans un space opéra fortement inspiré de Colony Wars. Pourtant, ici, les développeurs ont privilégié la grande accessibilité et le côté arcade. Ainsi, même si on nous assure que la trentaine de missions prévues s'illustreront par leur variété (escorte de convois, destruction d'une plate-forme ennemie, etc.), le but du jeu sera simple : locker/tirer, locker/tirer. Un peu restreint peut-être. Après seulement 6 mois de développement, techniquement, Star Trek : Red Squad impressionne déjà par son rendu graphique en haute résolution. C'est déjà ça.

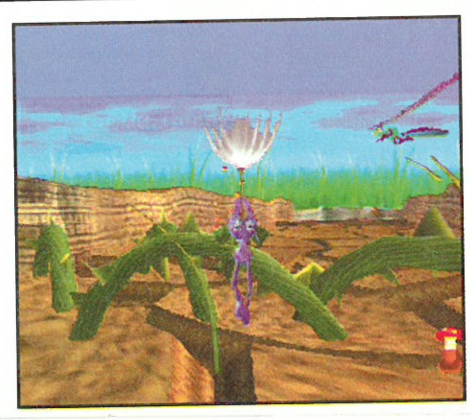


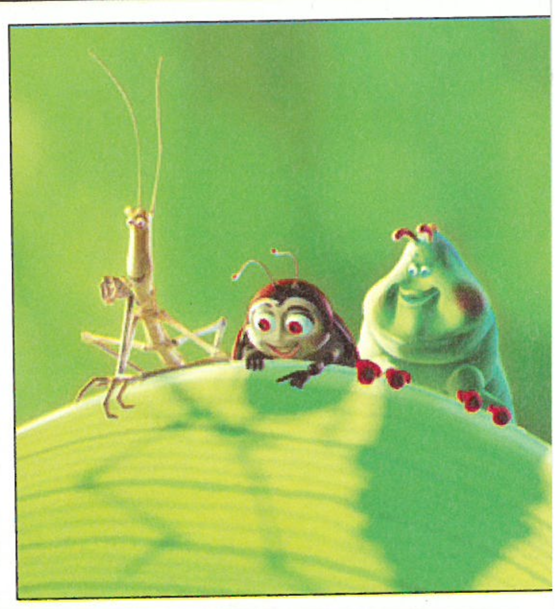


A Bug's Life



Mis à part un lissage des textures, une distance d'affichage quelque peu accrue et l'apparition d'un mode Challenge où vous attendent 15 courtes missions (ramasser 30 graines dans le temps imparti, etc.), cette version Nintendo 64 de A Bug's Life reprend trait pour trait son équivalente sur PlayStation (comme on pouvait s'y attendre, les cinématiques ont disparu). Un assez bon jeu, néanmoins.



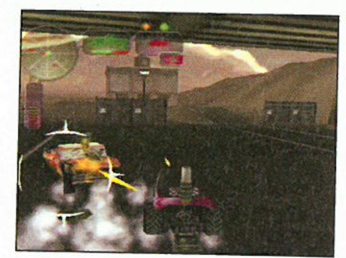


Vigilante 8 : The Second Offense

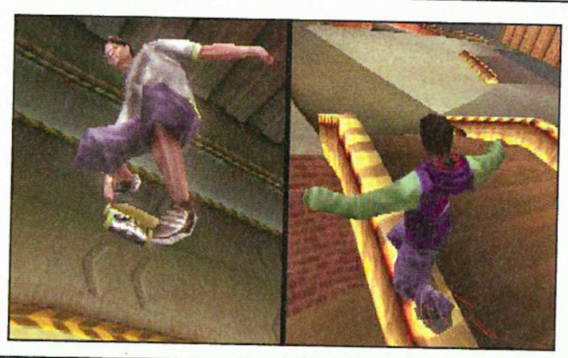


Dans cette nouvelle mouture, 18 véhicules seront disponibles, de la simple corvette au délirant prototype, en passant même par une sonde spatiale (si, si) ! Comme précédemment, votre mission consistera à nettoyer près de 10 arènes de combat, en vous servant de vos 6 armes standard ou encore en profitant avec parcimonie des 18 armes spéciales mises à votre disposition. Cette fois-ci, chaque véhicule aura la possibilité de flotter au-dessus du sol ce qui permet bien évidemment d'éviter de nombreux pièges bien vicieux, dans le genre : hop une chtite mine. En ce qui concerne la version Dreamcast qui tourne en haute résolution et à 60 images/sec, les sensations de conduite et les divers effets spéciaux n'impressionnent pas plus que cela. Heureusement, le mode multi-joueurs jusqu'à 4 joueurs en simultané sur N64 et DC (2 joueurs sur PlayStation) apporte un peu de piment au jeu et lui confère une plus grande convivialité. Cependant, que les choses soient claires, cette suite n'apporte rien de vraiment transcendant.





Tony Hawk's Skateboarding





Lorsqu'un champion se prête au jeu et décide de collaborer avec l'équipe de développement, cela peut aboutir à un titre de la trempe de Tony Hawk's Skateboarding, c'est-à-dire à un excellent jeu ! Esthétiquement remarquable, avec son environnement détaillé et réaliste, TKS s'illustre surtout par son accessibilité et sa profondeur de jeu. Ainsi, contrairement aux produits du genre souvent trop axés arcade, TKS et son mode carrière privilégient le réalisme, sans pour autant en oublier le côté fun et spectaculaire de ce sport très « hype ». Avec sa large palette de tricks stupéfiants (plus de 200 figures différentes en passant par le basique 180 Kick Flip To Indy, jusqu'au 1080 Benihana Nailgrab To Shifty... Ouf, je l'ai dit), auxquels viendront se rajouter 3 « special moove » déjà un peu moins réalistes mais ô combien classieux. A chaque « run », vous serez jugé et, bien évidemment, plus vos figures plairont, plus vous empocherez de sympathiques billets verts et améliorerez votre classement. Autant ne pas vous le cacher : au départ, vous débuterez comme une larve avec un « board » assez pérave, genre planche à repasser mal rabotée, mais, au fur et à mesure de vos prestations, vous pourrez espérer acheter des « killer boards officiels » aux perf' qui tuuuuuent (je sens que je vais muter en Willow, si ça continue). Pour finir, sachez que seul ou en mode 2 joueurs, vous aurez accès à 9 zones propices à d'acrobatiques rides réparties en 3 lieux (ville, entrepôt, pente vertigineuse). L'animation, rapide et fluide, met toujours en valeur le dynamisme des attitudes (à prononcer « ahttitiiioudeux ») et, en enregistrant vos meilleurs ralentis, il deviendra alors impossible de ne pas frimer comme un malade devant ses copains en poussant des « Yeeaaahh man » de rigueur. Un grand jeu de skate riche, accessible mais surtout très fun, comme nous en attendions depuis les débuts de la PlayStation.

X-Men

TM & © 1999

Si la licence semble juteuse, le jeu de combat qui en découle paraît bien mal engagé. Finalisée à 50 % (depuis plus d'un an, on dirait), cette production reste, à l'heure actuelle, très grossière. Techniquement très limité avec une modélisation très sommaire des 12 protagonistes, ce ne sont pas les enchaînements disponibles pour l'instant qui rattraperont le tout, tant ils ne font pas honneur aux super héros. Heureusement qu'il reste encore un peu de temps aux développeurs pour rectifier le tir, sinon...

Éditeur : Activision
Machines : PlayStation et Nintendo 64
Sortie en Europe : février 2000









Formula One 99

Le 98 n'aurait jamais dû sortir. Le 99 semble bien parti pour rattraper la bavure et, après l'avoir essayé, nos premières impressions confirment cet état de fait. Voilà qui est plutôt une bonne nouvelle, non ?

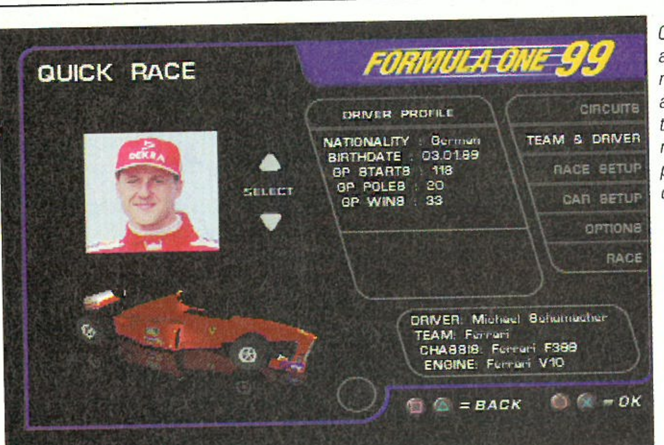






Même en mode arcade, on part vite en tête-à-queue, si l'on ne fait pas attention. Le réalisme est de mise !





C'est toujours agréable de ne pas avoir à retaper tous les noms des pilotes et des écuries...

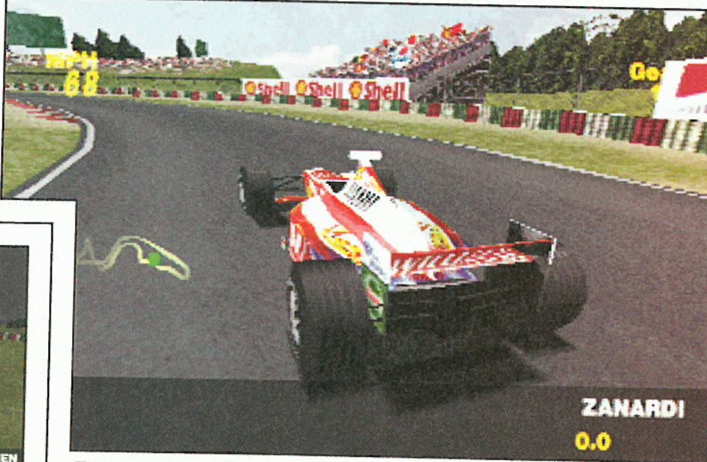
A ce jour, le meilleur jeu de F1 sur PlayStation, c'est Formula One 97. Incontestablement. Après la séparation d'avec Bizarre Creations (les développeurs du 97), Psygnosis s'est vu forcé de chercher de nouveaux talents. Après l'échec complet du 98, il s'est rabattu sur Studio 33, qui nous avait fait Newman Haas, le jeu de Formule Indy. Ce n'était pas non plus un chef-d'œuvre et on craignait le pire pour Formula One 99. Mais, finalement, tout semble se présenter sous les meilleurs auspices.

99 = 97 en plus beau

La version 99, c'est un peu le 97 en plus beau. Voilà pour le résumé de nos impressions. Formula One 99 reprend en grande partie les qualités de gameplay du 97, avec une réalisation nettement améliorée. La modélisation des véhicules est bien plus poussée et de nouveaux effets, type environment mapping (les reflets des décors sur les carrosseries), font leur apparition avec d'autres, comme une pluie très réaliste. Les éclairages sont plus poussés, avec des reflets de phares sur la piste, etc. Pour le moment, l'animation est assez fluide, rapide, et nous n'avons pas vu de popping ! Bref, le moteur 3D s'annonce







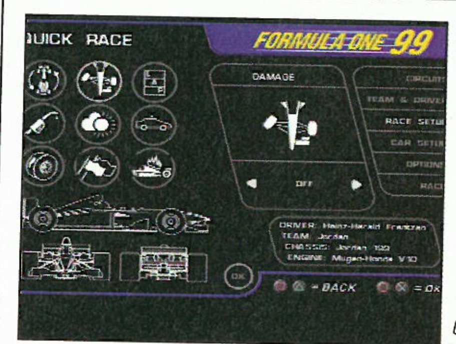
Textures et modèles des voitures sont tous deux plus fins que dans les versions précédentes.





Enfin, Formula One 97 a trouvé son successeur !





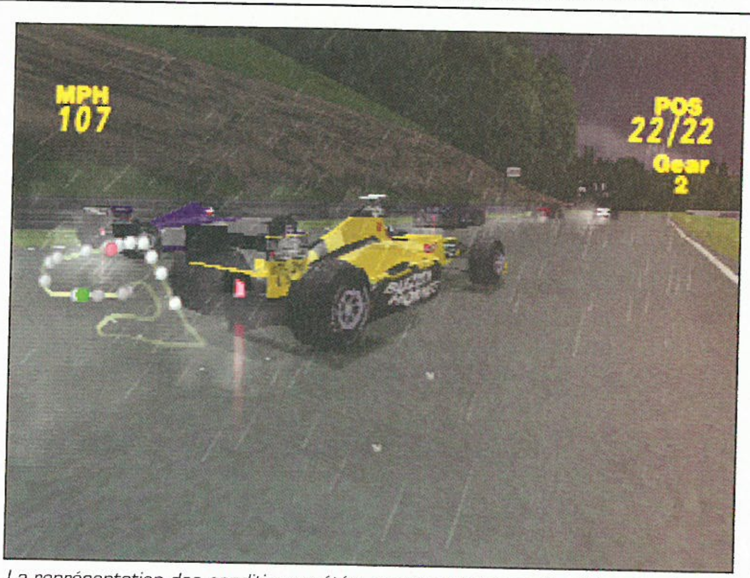


Une interface simple, en décalage complet avec celles des précédents volets.

impeccable. Côté réglages, rien de bien nouveau, mais les titres précédents étaient déjà bien complets à ce niveau là. Les modèles de conduite sont de la veine de ceux de Formula One 97, en plus fin : les distances de freinage, les embardées et tout ce qui était plus réussi dans le 98 a été repris. Car il ne faut pas non plus le nier, ce dernier volet avait tout de même quelques points positifs. Dans l'ensemble, même si nous n'avons essayé que le mode arcade, il faut avouer que le réalisme a été poussé un peu plus loin, ce qui plaira sans doute aux fans !

Un titre prometteur

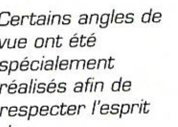
Pour conclure côté actualisation, la licence FIA est, bien sûr, toujours là. Du coup, le grand prix de Malaisie a été inclus dans le jeu, alors qu'il n'a été intégré au championnat lui-même que tout récemment ! Le souci de coller le plus possible à l'actu de la F1 gouverne le développement du jeu, qui, à n'en pas douter, apportera à la saga Formula One de nouvelles lettres de noblesse ! Studio 33 a fait d'énormes progrès, depuis Newman Haas, et nous ne sommes pas du genre à nous en plaindre !



La représentation des conditions météo, surtout par temps de pluie, est très réussie.



Certains angles de vue ont été spécialement réalisés afin de respecter l'esprit des retransmissions TV.



Éditeur :	Electronic Arts
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99



L'Intelligence Artificielle des joueurs a été améliorée. Les matchs gagnent alors en tension.

FIFA 2000

Si le tiercé reste le domaine réservé d'Omar Sharif et de Guy Lux, le football semble être celui des gars d'EA Sports. FIFA 2000 sera-t-il la casaque favorite de cette année ? Très certainement.



L'action a été quelque peu ralentie, ce qui rend plus aisée la construction de schémas tactiques.

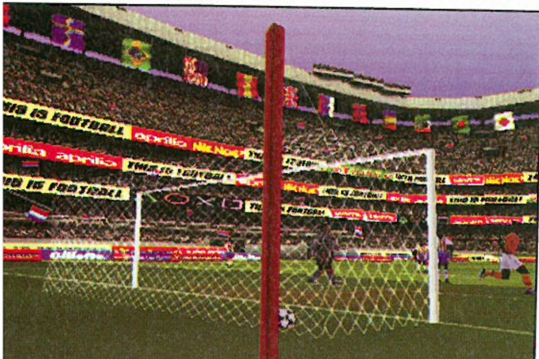
Après plusieurs années d'exploitation intensive de sa série FIFA, Electronic Arts semble résolu à décliner son produit à l'infini et cette année plus que jamais ! A cela deux raisons : pourquoi abandonner une recette (la réactualisation annuelle assaisonnée de trois, quatre améliorations techniques) qui triomphe dans le monde et pourquoi ne pas profiter de l'impact du chiffre «2000» qui semble toucher de toute sa grâce marketing la plupart des produits actuels en étant synonyme, pour le grand public, de révolution (d'hystérie aussi parfois, mais c'est un autre débat) ? La cause est entendu, FIFA 2000 est annoncé comme le couronnement de la série, le stade ultime du perfectionnement… en attendant les consoles nouvelle génération. Pour ce volet et afin de convaincre le plus grand nombre, les développeurs ont décidé de jouer une double carte : accessibilité optimale et richesse inédite. Après avoir pu nous essayer à la bête, nous pouvons vous assurer que, sans véritable révolution, EA n'en a pas pour autant fini d'engranger les dollars.

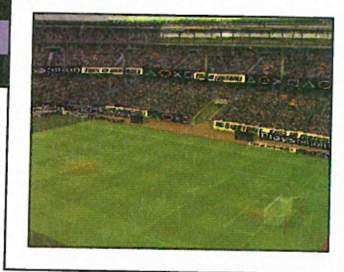
Foot ou vaste spectacle ?

A première vue, FIFA 2000 ressemble énormément à son prédécesseur avec son habillage sobre privilégiant la lisibilité, ses modes de jeu fournis mais plutôt classiques (championnats nationaux, coupe d'Europe, rencontre amicale, etc.) et ses centaines d'équipes de tous les horizons (plus de 14 000 footballeurs, dont une sélection inédite des 40 meilleures équipes de l'Histoire du foot). Pourtant, une fois sur la pelouse, les améliorations pointent le bout de leur nez. A commencer par le déroulement des matchs dont la dimension stratégique a été accrue, en abaissant quelque peu la vitesse d'animation, afin de mieux laisser le jeu se développer. En outre, un système d'Intelligence Artificielle plus réaliste a fait son apparition avec, pour répercussion directe, des batailles incessantes pour la maîtrise du milieu de terrain. De leur côté, les animations ont été intégralement retravaillées (des joueurs d'équipes américaines sont passés avec allégresse par la case motion capture), afin d'améliorer les phases de contacts joueur/ballon et le dynamisme général du jeu. Les déplacements des joueurs font encore un peu «singe» mais il est indéniable qu'EA va dans la bonne direction. D'un point de vue esthétique, les stades ont subi un lifting en profondeur et paraissent désormais beaucoup plus vivants. Maintenant, le public réagit oralement mais aussi physiquement au déroulement du match. Aussi sympa est l'attention portée au look des joueurs qui disposent tous de différentes corpulences et types de visages (ces derniers pouvant se déformer en temps réel pour exprimer joie, rage ou désespoir). Le summum du réalisme est atteint lors des mini cut-scenes soulignant de manière stupéfiante les actions les plus chaudes. Néanmoins, n'oublions pas que FIFA 2000 est développé au Canada, un pays où le soccer reste encore moins influent que le football version U.S. Résultat, certains éléments étonnent. Ainsi, des gestes techniques ou réactions lors d'une faute ont été fortement exagérés avec une mise en scène très américaine. Parfois, nous autres Européens aurions tendance à trouver cela ridicule mais, que voulez-vous, il faut désormais du spectaculaire pour vendre. Ainsi, même si FIFA 2000 n'apparaît pas vraiment révolutionnaire, il devrait néanmoins être suffisamment riche pour damer le pion, une fois de plus, à ses concurrents. Nous devrions vous en reparler plus en profondeur, très prochainement.

Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	novembre 99

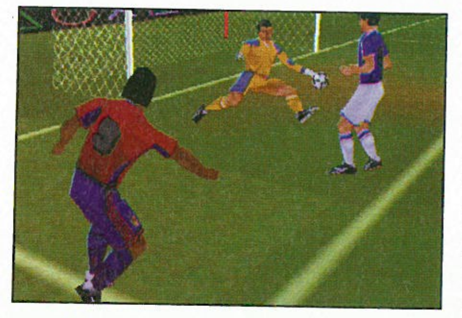
Le Monde des Bleus

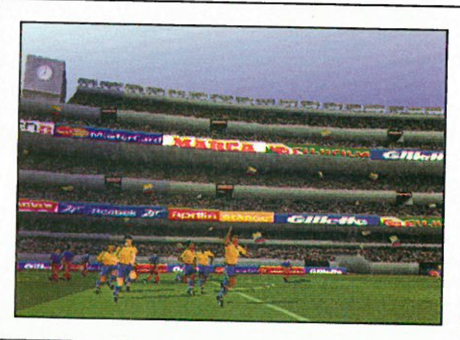




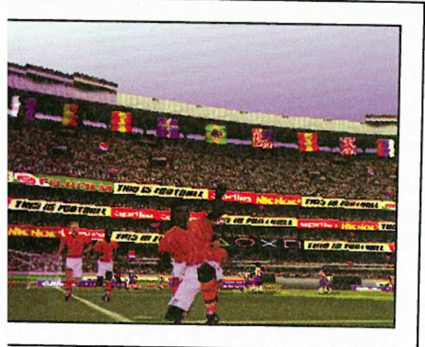
Des options de jeu et des équipes en nombre très satisfaisant. La jouabilité suivra-t-elle ?





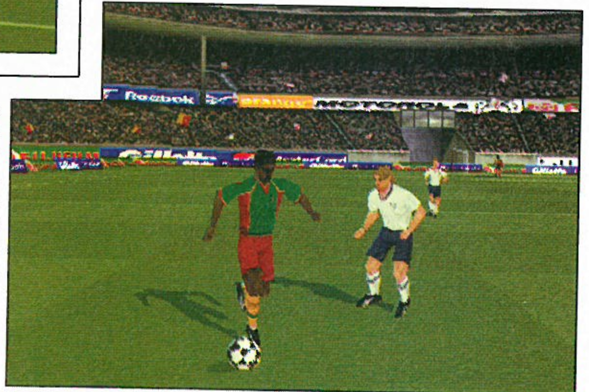


Après quelques simulations de basket, Sony met un pied dans la simulation de football. Un challenge difficile, compte tenu des acteurs en présence sur ce secteur du marché.









Une option permettra de sauvegarder ses ralentis. À la manière d'un certain ISS Pro de Konami...

Cette année, la scène du foot virtuel comptera un concurrent inattendu. Sony veut, lui aussi, sa part du gâteau (on parle bien de part et pas de miettes) ! La recette pour y parvenir ? Rien de plus simple : un jeu dédié aux Bleus et à l'après Coupe du Monde. Ah, la victoire de Zidane et de toute sa clique, les vibrations du public, les filles qui découvrent les joies du ballon rond, ma foi, voilà un concept fédérateur. Et puis, n'oublions pas que PlayStation est partenaire de l'équipe de France depuis plus d'un an et demi, il fallait bien que ça arrive un jour. C'est incontestable, avec cette licence de prestige, Sony tient de l'or entre ses mains et a peut-être trouvé le moyen ultime de rafler d'importantes parts de marché à cet ogre boulimique qu'est devenu EA Sports. Toutefois, les développeurs du Monde des Bleus peuvent-ils prendre le risque de faire moins bien que FIFA 99 ? Pour tous les fans de foot, la réponse est claire, il faudra faire au minimum aussi bien !

Eviter les bleus...

A ce stade du développement, le bilan est assez mitigé. Si, visuellement, Le Monde des Bleus ne s'en sort pas trop mal, avec notamment de beaux stades et une modélisation des joueurs réaliste, le gameplay, lui, souffre de nombreuses imperfections. Le rythme est assez lent et le temps de réponse sur certains gestes techniques est un peu trop long. Rien à voir avec FIFA et ISS Pro. Pour se rassurer, on dira que rien n'est définitif. Le contenu, en revanche, n'a pas grand-chose à envier aux productions d'EA Sports. Le titre de Sony proposera un total de 230 équipes (équipes nationales plus équipes de clubs), 20 compétitions dont 9 championnats nationaux et 6 tournois différents (Coupe du Monde, coupe d'Europe, Super League européenne), une quinzaine de stades, un mode ralenti inédit et, comme le veut désormais la coutume, des options tactiques et de management archi complètes. Nous, on ne souhaite qu'une chose, que Sony ne se contente pas d'un niveau de qualité moyen ; le challenge se doit d'aller au-delà du simple affrontement marketing avec EA Sports. Car quel que soit le résultat final, Sony dispose de toute manière d'une notoriété et de moyens marketings qui suffiront à assurer le succès commercial de son titre.

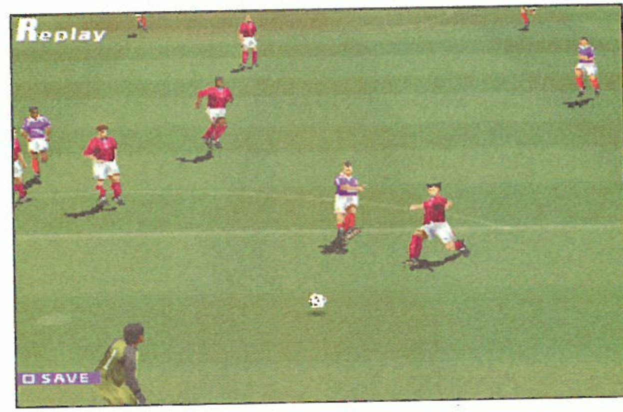
Éditeur :	Konam
Machine :	PlayStatio
Sortie en Europe :	automne 9



Le système de coup franc gagnerait à être amélioré. C'est toujours aussi peu précis.

ISS Pro Evolution

Konami ne lâche pas prise et revient à la charge avec une nouvelle simulation de balle aux pieds. Du foot technique en perspective. EA Sports n'a qu'à bien se tenir.

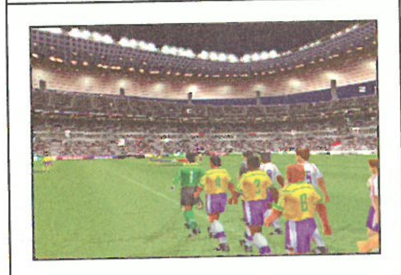


Un gameplay technique à souhait. Les détracteur de FIFA vont être aux anges

Inutile de fuir, vous n'y échapperez pas. Depuis le temps, vous devriez en avoir l'habitude. Les simulations de foot, c'est un peu comme les DST de la rentrée : une coutume, pour ne pas dire la routine ! En ce début de mois de septembre, c'est Konami qui ouvre la danse avec l'annonce du quatrième volet d'ISS Pro (le troisième, intitulé Final Edition, n'a jamais vu le jour en Europe). Un challenge de taille pour l'éditeur nippon qui a une «petite» revanche à prendre sur EA Sports. Mine de rien, Konami s'est tout de même fait souffler sa place de leader de la simulation de foot trois fois d'affilée (FIFA 98, FIFA Coupe du Monde et FIFA 99), en un peu moins de 12 mois. Et s'il n'y avait qu'Electronic Arts... En plus des autres éditeurs, il faudra maintenant compter sur la présence de Sony, avec un titre dédié à l'équipe de France, et sur celle d'Infogrames qui compte bien frapper un grand coup avec son fameux Brazil V-Soccer. Autant prendre les devants donc. Précisons au passage, pour les fans de Raymond Barre, qu'EA Sports détient environ plus de 75 % du marché de la simulation de foot. Gloups. Ça vous donne une petite idée du défi qu'aura à relever l'éditeur !

Le gameplay avant tout

Pour rallier les joueurs à sa cause, Konami a deux solutions : jouer la carte du marketing pur et dur en négociant quelques savants deals avec deux ou trois stars du foot ou bien axer la communication sur la qualité du gameplay qui, reconnaissons-le, a quelque peu souffert de l'absence de licence officielle et d'équipes de clubs. La balle est dans leur camp. Concernant le contenu du produit, le titre parle de lui-même. Notez l'emploi judicieux du mot «Evolution». Pour ce quatrième volet, les développeurs ont donc retravaillé l'environnement graphique. La modélisation des joueurs est désormais plus précise (on distingue la tonsure de Zizou), les stades et leurs alentours offrent également un niveau de détail beaucoup plus poussé (on voit les gradins, le public et les drapeaux des supporters), enfin la motion capture a été affinée pour des gestes encore plus naturels. Côté gameplay, on note également quelques petits changements. Les sets tactiques ont été revus à la hausse avec, notamment, l'apparition du «marquage à la culotte». Il sera possible d'effectuer des une-deux aériens et un système de feintes «à la FIFA» a été implémenté. Pour finir, de nouvelles compétitions ont fait leur apparition (cf. encart). En revanche, à l'instar des précédents volets, ISS Pro Evolution ne proposera qu'une soixantaine d'équipes nationales plus quelques formations olympiques, et donc toujours pas de clubs. Mais gageons que le rejeton de Konami saura faire la différence, grâce à son feeling hyper technique. Car, plus que jamais, c'est de simulation pure dont il sera question.







Zidane et son bout de crâne chauve… la classe !



Lifting de rigueur

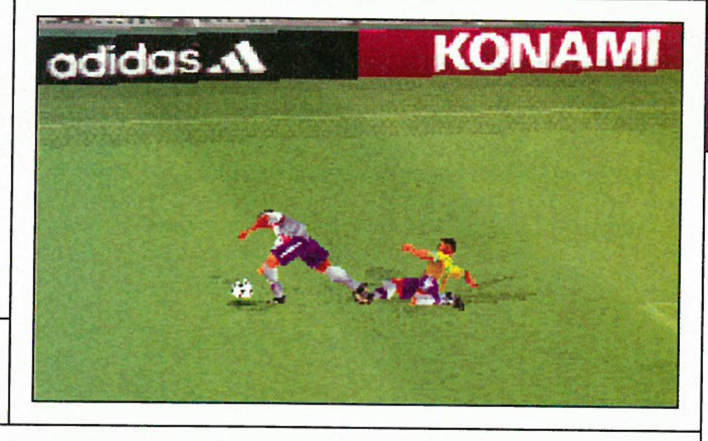
Conscient du relatif manque de variété des modes de jeu des précédents volets, Konami, face à la concurrence des derniers produits d'EA Sports, a choisi d'enrichir son titre fétiche de petites nouveautés. Tout d'abord, il sera possible de contourner l'absence de licence au moyen d'un petit éditeur de joueurs. Cool. Vous pourrez également participer à 10 compétitions différentes : L'international Cup, la Konami Cup, l'International League, l'European Cup, l'African Cup, l'American Cup, l'Asian Cup, la Master League, l'Olympic mode, plus une «Extra Cup». Pas mal, non ? ISS Pro Evolution propose également un mode Training plus convivial largement inspiré de celui de FIFA. Ce dernier permet de se familiariser avec les différentes formations, les coups de pied arrêtés (coups francs, corners), la technique du une-deux et les feintes.

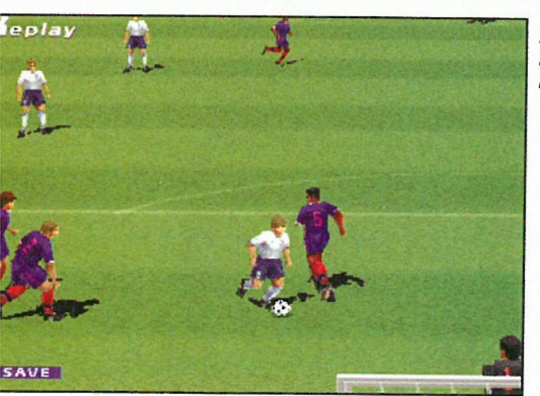












Des mouvements très naturels d'une fluidité inattaquable.





Petit plus sympathique : il sera possible de sauvegarder ses meilleures actions.

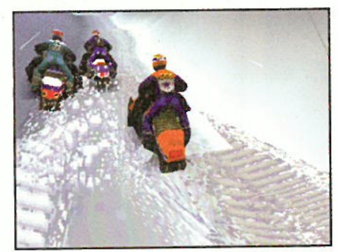
Sled Storm





Déjà quelque peu remarqué lors du dernier salon de l'E3, Sled Storm confirme les bonnes impressions que nous avons eues. Original et prenant, il se démarque des autres simulations de courses avec bonheur. Dernier gros plan avant le test complet…







Vous pouvez réaliser vos figures en gardant la pose plus ou moins longtemps. Plus vous prenez de risques, plus la figure vous rapporte de points.

Les simulations de courses sont légion sur PlayStation. On finit par ne plus prêter beaucoup d'attention à la plupart des titres et seuls les plus grands (Gran Turismo, V-Rally et consorts) ont finalement droit à une considération véritable. Sled Storm, qui ne prétend pas révolutionner le genre, joue au moins la carte de l'originalité. Ici, les pneus laissent place à des chenilles (roues arrière) et des patins (roues avant), et l'asphalte dur disparaît au profit de la neige, blanche et poudreuse. Je ne sais pas pour vous, mais moi, je trouve déjà que le cadre est plus sympa.

Choose your snow mobile

Sled Storm est un jeu simple dans son concept. Différents pilotes vous sont proposés, chacun possédant sa propre moto des neiges. Une fois votre choix effectué, il ne vous reste plus qu'à participer à la course. 14 circuits sont ici disponibles (8 «naturels» en montagne et 6 circuits de snow cross). Lors de chaque course, il faut vous montrer plus rapide que vos trois adversaires et tout faire pour arriver premier. Chaque course remportée vous permet de gagner de l'argent. Et l'argent autorise l'achat de nouvelles pièces pour votre snow mobile. Ces dernières sont nombreuses et pratiques : moteur, frein, phares (eh oui, il y a des courses de nuit !), structures plus légères… Il s'agit d'investir judicieusement son argent pour rester dans la course. Ici, c'est la gloire que l'on recherche, pas la fortune…

Pour épater la galerie

La principale qualité de Sled Storm peut se résumer en un mot (enfin, trois) : plaisir de jeu. Simple d'accès, il autorise des courses endiablées après quelques minutes de jeu seulement. Les commandes répondant parfaitement à vos sollicitations, vous pouvez immédiatement essayer de prendre chaque virage de façon un peu plus serrée. Le temps passant, vous vous apercevez avec bonheur que, lors de chacun de vos sauts, vous avez la possibilité d'effectuer des figures acrobatiques. Ces dernières, assez nombreuses (une cinquantaine a priori, nous les compterons pour vous plus tard), ne servent pas seulement à jouer les gymnastes des neiges : chaque figure rapporte des points. Et les points, à la fin de la course, sont convertis en espèces sonnantes et trébuchantes. Voilà qui est déjà plus intéressant… On ne se contente pas de finir premier une course dans Sled Storm, on gagne avec panache. Lors des replay, l'accent est mis sur vos plus belles figures avec un mouvement de caméra tournant à 360° lorsque, bondissant en l'air, vous osez lâcher le guidon ou lorsque vous vous étalez de tout votre long sur votre machine.
Développé par 989 studios (à qui l'on doit Syphon Filter), Sled Storm fait partie de ces titres que l'on n'attendait pas et qui créent la surprise. Un titre pas révolutionnaire, certes, mais qui possède des qualités suffisantes pour satisfaire une majorité de joueurs. En cette période un peu chaude où le soleil dicte sans condition sa loi, il est bon de pouvoir s'essayer à un jeu aussi rafraîchissant…



Le mode multi-joueurs de Sled Storm permet de jouer à deux ou à quatre. Ressortez donc votre multi-tap…



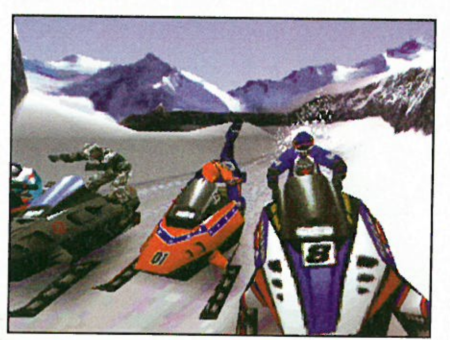


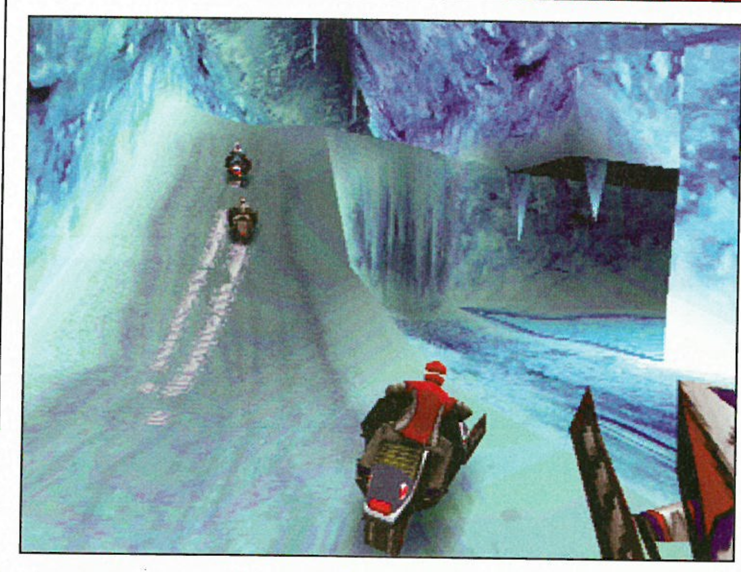












Un titre qui donne d'ores et déjà envie de partir aux sports d'hiver



Il n'est pas rare de se bousculer, lorsqu'on prend à quatre un même virage...



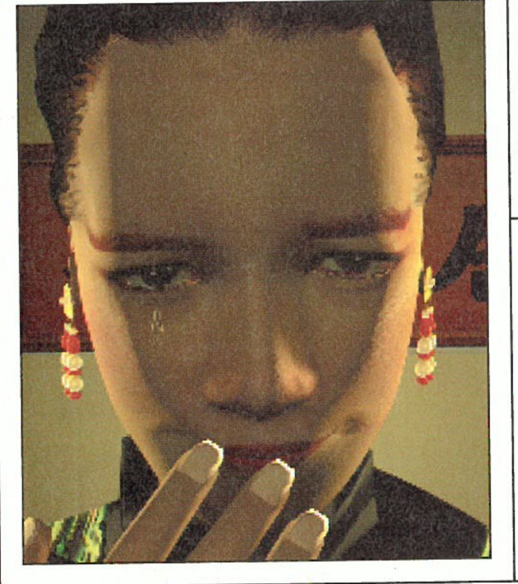
Il est possible d'acheter des phares plus puissants pour mieux voir la nuit. Cela s'avère utile lorsqu'on connaît mal le circuit.



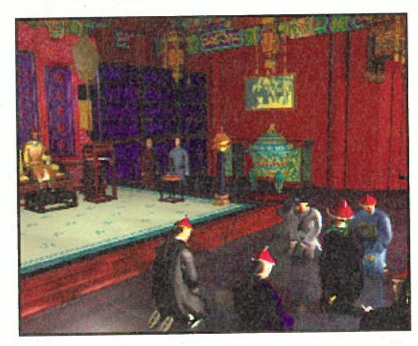
Plusieurs personnages et machines sont à choisir.







Chine



Éditeur : Cryo
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : fin septembre 99



Les murs de la Cité Interdite cachent un complot que vous devrez mettre à jour.

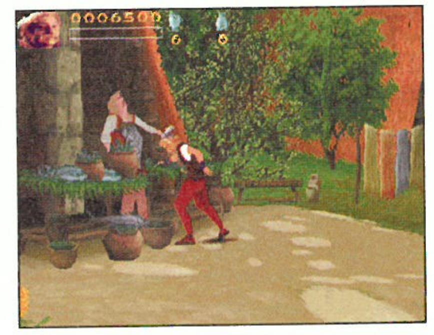


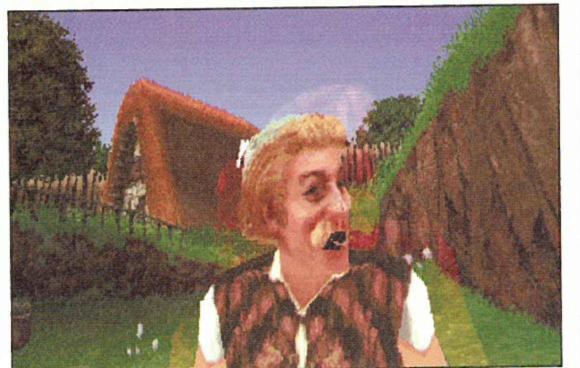
Bien sûr, les photos ci-contre ne sont pas issues de la version Play Station, qui devrait être bien moins belle.

Cryo nous la fait fromage ET dessert, avec l'ultime volet de la collection «Omni 3D» : Chine. Après Versailles et Egypte, voilà la Cité Interdite visitée par les joueurs adeptes d'histoire. L'intrigue se déroule en 1775 à Pékin où, sous les traits du surintendant de la Maison Impériale, vous devrez résoudre l'énigme du meurtre de l'eunuque préféré de l'Empereur. Doté d'une réalisation tout à fait semblable aux précédents volets, Chine utilise toujours ce truc fameux qu'est la «4D temps prémonitoire», comme ils disent, avec un souci toujours respectable de réalité historique, grâce à la collaboration de la Réunion de Musées Nationaux. Mais, pour la première fois, le joueur aura accès à une carte et un résumé des actions accomplies depuis le début de l'aventure. Les amateurs devraient être ravis...

Astérix & Obelix contre Cesar


Éditeur : Cryo
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : novembre 99

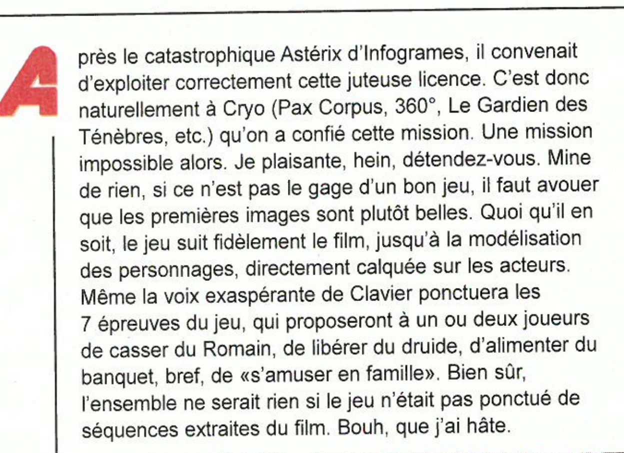




Mon Dieu ! Un Clavier modélisé !

Astérix en pleine méditation transcendentale.



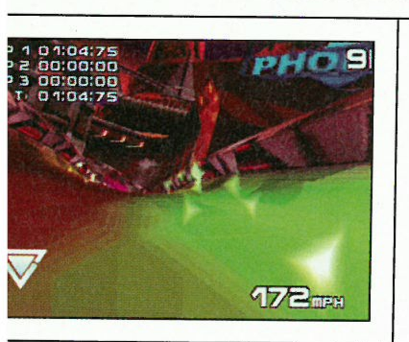


Après le catastrophique Astérix d'Infogrames, il convenait d'exploiter correctement cette juteuse licence. C'est donc naturellement à Cryo (Pax Corpus, 360°, Le Gardien des Ténèbres, etc.) qu'on a confié cette mission. Une mission impossible alors. Je plaisante, hein, détendez-vous. Mine de rien, si ce n'est pas le gage d'un bon jeu, il faut avouer que les premières images sont plutôt belles. Quoi qu'il en soit, le jeu suit fidèlement le film, jusqu'à la modélisation des personnages, directement calquée sur les acteurs. Même la voix exaspérante de Clavier ponctuera les 7 épreuves du jeu, qui proposeront à un ou deux joueurs de casser du Romain, de libérer du druide, d'alimenter du banquet, bref, de «s'amuser en famille». Bien sûr, l'ensemble ne serait rien si le jeu n'était pas ponctué de séquences extraites du film. Bouh, que j'ai hâte.

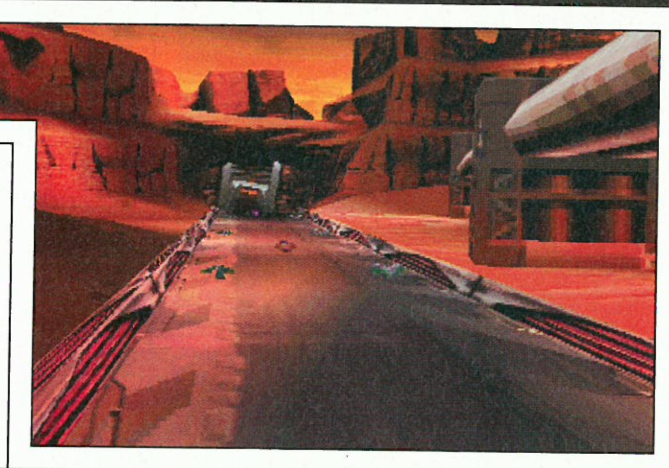


Killer Loop

Dire que Killer Loop s'inspire de WipEout est une évidence lorsqu'on voit tourner le jeu plus de trois secondes. La question est de savoir si l'élève saura dépasser, ou au moins égaler, le maître. Ça n'est pas gagné.







Killer Loop – à ne pas confondre avec la marque de lunettes du même nom (les lunettes Matrix, c'est eux) – donne l'impression d'être un jeu réalisé par des démo-makers. Des surdoués de l'informatique qui auraient réalisé une jolie démo technique. Le jeu est d'une fluidité exemplaire, la musique ambiant/techno qui vous accompagne a un effet presque hypnotique à la longue et on sent que la PlayStation est ici bien exploitée. On a vu mieux, certes, mais la démonstration est belle. D'un design résolument futuriste, Killer Loop paraît d'abord assez froid et manquant un peu de personnalité. Ne me demandez pas pourquoi, c'est juste un sentiment profond. Il n'empêche que, les parties s'enchaînant, on entre plutôt pas mal dans le jeu. Il manque toutefois quelque chose. Le piment de la compétition n'est pas tout à fait là. Peut-être que ce petit truc en plus indéfinissable que je recherche sera présent dans la version finale du jeu, qui sait...

Joli, mais peut-être un peu creux

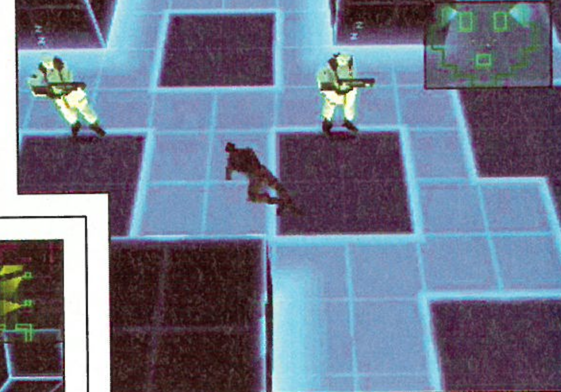
A l'instar de WipEout, c'est la griserie de la vitesse qui vous emporte dans Killer Loop. Les marques accélératrices au sol laissent ici la place à des particules d'énergie vertes qui vous autorisent à garder une vitesse de pointe élevée. Ces particules sont disséminées un peu partout sur le parcours et il est important de les traverser régulièrement. En ce qui concerne votre bouclier, c'est le même topo. Des particules de couleur jaune se trouvent sur la piste et, en passant au travers, vous vous refaites rapidement une santé. Pratique. Différentes armes sont évidemment à votre disposition et il faudra gérer vos mines, missiles et autres joyeusetés avec brio, pour espérer franchir le premier la ligne d'arrivée. 12 véhicules et 7 circuits différents vous attendent. Ça n'est pas mal, mais ça n'est pas non plus extraordinaire. Espérons qu'il y en ait encore d'autres cachés. Un titre doté de certaines qualités, donc, mais qui risque tout de même de rester dans l'ombre d'un géant beaucoup plus célèbre...



Couleurs pastel et vitesse effrénée. Killer Loop vous donne le vertige.

Metal Gear Solid Special Missions





La ruse du guerrier en action.



Des phases d'entraînement à la pelle vous attendent.

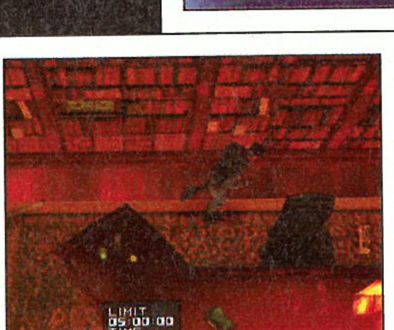
Moins d'un an après sa sortie, Metal Gear Solid va connaître une suite. Une phrase innocente synonyme de plaisir ludique incommensurable, mais qui, malheureusement, se révèle tout à fait inexacte ! Avant les larmes, les explications.



Soyons francs. Metal Gear Solid Special Mission est un add-on. Pas un jeu à part entière, juste un add-on. Je sens votre déception, mais, que voulez-vous, il faudra attendre la PlayStation 2, pour voir débarquer une véritable suite. En attendant cette délivrance, profitons-en pour jeter un coup d'œil à ce nouveau titre. Dans MGS Special Missions, quatre modes de jeu regroupant la bagatelle de plus de 300 missions de VR Training (si mes calculs savants sont exacts, à 169 francs le jeu, cela ne vous reviendra qu'à près de 50 centimes la mission) ont été compilés. Nous passerons rapidement sur les 60 missions du Sneaking Mode, dans l'ensemble très proches de celles présentes dans le MGS original, pour nous attarder sur les trois suivantes. Au cours du Weapon Mode, vous devrez remplir un nombre incalculable de missions censées vous apprendre à devenir un maître dans le maniement de chacune de vos armes (famas, lance-roquettes, mines, etc.). Survient alors l'Advanced Mode qui rehaussera dramatiquement le niveau de difficulté. Gloups.

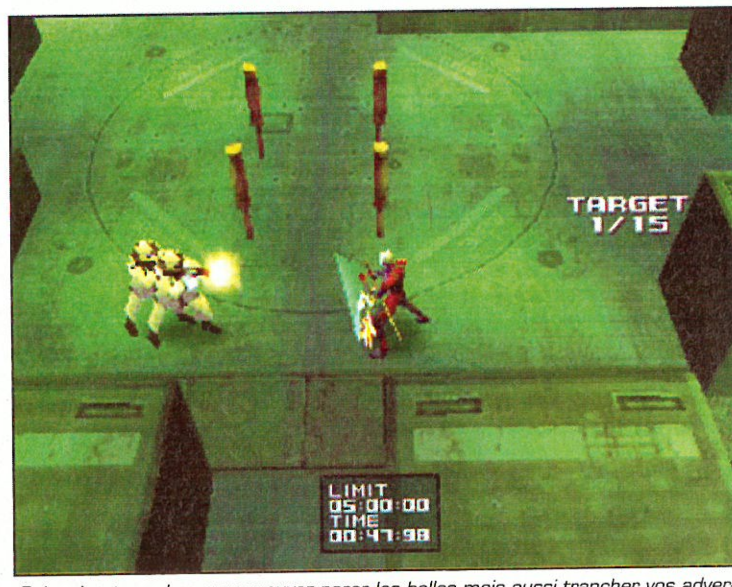
Katana et cybernétique

Ainsi, après avoir achevé quelques 200 missions, vous parviendrez au tant attendu Special Mode. Difficulté surhumaine, profondeur de jeu accrue, décors inédits mais surtout vous aurez là l'honneur et l'avantage d'incarner le Cyber Ninja ! Tout bonnement excellent. Quoi qu'il en soit, Metal Gear Solid Special Mission semble « uniquement » réservé à un noyau dur d'inconditionnels, voire de fanatiques de l'original et ce pour deux raisons simples. Primo : aucune véritable innovation n'a fait son apparition, puisqu'il ne s'agit ici que de s'entraîner de manière plus ou moins farfelue. Secundo : le jeu de base est indispensable pour faire tourner cet add-on. Heureusement, le produit ne sera vendu « que » 169 francs. Avis aux fans.



Incarner le véloce et énigmatique Ninja procure d'intenses sensations.



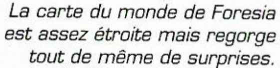


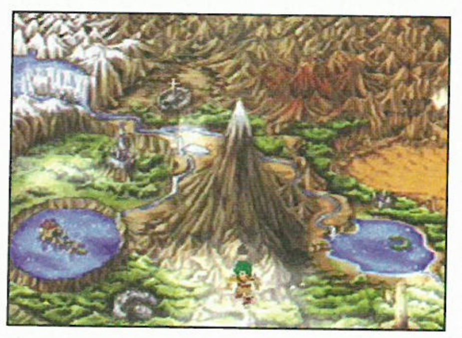
Grâce à votre sabre, vous pouvez parer les balles mais aussi trancher vos adversaires comme de vulgaires fétus de paille.



Les combats ne proposent pas d'effets réellement impressionnants. Dommage.







La carte du monde de Foresia est assez étroite mais regorge tout de même de surprises.



Combattre à quatre permet d'élaborer des tactiques d'attaque imparables. Enfin, c'est en tout cas le but.

Legend of Foresia

egend of Foresia est un petit RPG plein de bonne olonté, mais dont l'esthétique, d'une autre poque, devrait en rebuter plus d'un. Normal, me irez-vous, pour un jeu sorti au Japon il y a près e 2 ans ! Décidément, la politique d'édition des PG en France se révèle assez déconcertante.

Jadis, paix et prospérité régnaient dans la région de Foresia, jusqu'au jour où les douze sages régissant ce monde abusèrent de leurs pouvoirs et donnèrent naissance à des monstres aux pouvoirs phénoménaux. Rapidement, les sages perdirent le contrôle de leurs tristes créations et Foresia sombra dans les ténèbres, devenant alors la contrée maudite. C'est clair, la particularité de Legend of Foresia ne réside pas dans son scénario mais plutôt dans la totale absence de héros et dans les répercussions que cela entraîne sur votre aventure. Ainsi, avant de débuter votre quête haletante, vous devrez choisir un héros ou héroïne parmi les 16 proposés (la parité homme/femme est ici parfaite), le jeu se modelant alors en conséquence. Ces derniers possèdent tous des caractéristiques propres et sont séparés en 8 classes (guerrier, magicien, voleur, fée, lutin, prêtre, chasseur, sylphide). Mais vous n'êtes pas encore tout à fait sorti d'affaire. En effet, il vous restera à forger le caractère de votre favori, puis définir ses forces, tout en tentant d'atténuer ses déficiences. En un mot, créer le héros le plus équilibré possible. La quête d'idéal n'est pas toujours évidente, vous vous en rendrez compte assez tôt. Après quelques minutes, vous finirez par former une petite escouade de 3 compagnons et, ainsi entouré, il ne vous reste qu'à partir terroriser les malfrats locaux pas trop effrayants, ne vous inquiétez pas.







Le poids des années

Petit plus sympa, il est possible de charger son personnage ou encore des objets spéciaux sur sa Memory Card, pour ensuite s'en servir chez un ami. Ventes aux enchères ou parties en duo, c'est certain, Legend of Foresia mise sur l'échange entre joueurs. Malheureusement, si le concept paraît des plus intéressants, ce petit RPG risque de souffrir de son esthétisme plutôt primaire. Des textures excessivement dépouillées et des couleurs trop ternes engendrent un manque de charisme flagrant. Dommage, surtout que ce défaut aurait pu être aisément évité. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement, parce que le jeu, sorti en janvier 98 au Japon, possède déjà, dans cette contrée reculée, une suite plus complète et un poil plus aboutie techniquement. Ne cherchez pas pour autant à comprendre pourquoi on tente de nous refourguer un vieux jeu, vous perdriez votre temps. Et puis, sortir face à Final Fantasy VIII, on ne parle plus de suicide, à ce niveau-là, mais carrément de masochisme ! Que voulez-vous, les voies du marketing sont définitivement impénétrables, chez THQ. Petit RPG vieillissant, Legend of Foresia risque de passer bien inaperçu, en cette fin d'année.

The next Tetris

Éditeur : Hasbro Interactiv
Machine : PlayStatio
Sortie en Europe : octobre 9

Toutes les machines auront leur version de Tetris. Après un premier Tetris PlayStation passé quasi inaperçu, c'est au tour de Hasbro Interactive de revenir sur 32 bits avec le titre d'Alexey Pajitnov. Depuis 1985 et ses millions de versions écoulées dans le monde, Tetris n'a pas pris une ride !

Une nouvelle version de Tetris pour PlayStation. Une révolution... et une seconde version de ce titre su la 32 bits.

Inutile de présenter Tetris, cet antique jeu de casse-tête qui consiste à imbriquer des pièces géométriques de façon à former des lignes. Jeu de réflexion culte sur Game Boy, il fera enfin sa ré-entrée sur PlayStation (après Tetris Plus, cf. Joypad n°69). La grande nouveauté proviendra de sa représentation plus hight tech en 3D, qui relève plus du relookage que de l'innovation. Dans cette nouvelle mouture, les règles ont quelque peu changé, puisque vous ne devrez qu'éliminer les lignes du bas du tableau pour passer à l'épreuve suivante. Très complet du point de vue des options de jeu (mode deux joueurs, tutorial...), il propose aussi une version dite classique dans laquelle vous retrouverez les règles originales de l'ancien Tetris. Graphiquement, le soft ne casse pas des briques (humour : briques-Tetris !) et se voit doté de couleurs assez mornes. Vous me direz, l'intérêt du jeu se trouve avant tout dans la cervelle et pas ailleurs ! Et puis, comme pourrait le dire Morpheus de Matrix, ce n'est pas le jeu qui est moche, c'est notre cerveau qui le rend moche ! A méditer, les gars !

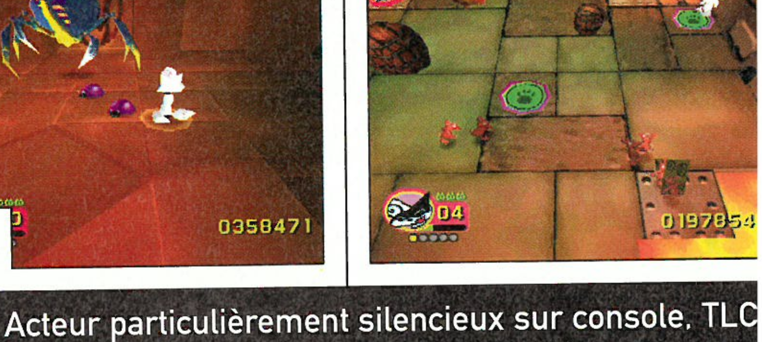




Éditeur : TLC
Machines : PlayStation et Nintendo
Sortie en Europe : octobre 99

Rat Attack









Acteur particulièrement silencieux sur console, TLC nous propose un puzzle action game bien sympathique où l'extermination des rats est une vertu. Un titre multi-joueurs fendard qui, s'il n'a l'ai de rien, pourrait vous scotcher des heures entières.



Le principe de base : on emprisonne les rats avec le lasso, puis on file vers le destructeur de rats (une case sur laquelle il faut marcher).

Le principe de Rat Attack est fort simple : vous choisissez un des chats et devez emprisonner des rats, pour ensuite aller les détruire. Chaque chat a 3 caractéristiques variables : sa vitesse, la taille de son lasso et la force de ses coups, qui correspondent à ce que vous pouvez faire : courir, attraper ou assommer des rats. Evidemment, le reste du jeu corse l'affaire, puisqu'il existe plusieurs variétés de rats, plus ou moins intelligents, des bonus, des malus et tout un tas de trucs aux effets divers répartis dans les niveaux du jeu. De plus en plus complexes, ceux-ci requièrent adresse et jugeote et plus encore en multi-joueurs, où il est parfois plus utile de nuire aux autres joueurs que de capturer un maximum de rats. Nous reviendrons plus en détail sur les mécaniques du jeu dans le test, le mois prochain, mais c'est un soft bien réalisé, original et qui promet des heures de fun. Une véritable surprise avec un véritable drôle de titre...


STOCK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM
1690 FR
*LIVRÉE AVEC
MODEM 5
ATTENTIO
STOCK LIMITÉ
23 Septembre 99
Sortie officielle
* Réservations, nous consulter
VMS
199 FRS
PAD
DREAMCAST
199 FRS
Dreamcast
SONIC ADVENTURE
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
SEGA RALLY
PlayStation
RESIDENT EVIL
MediEvil
NEO GEO POCKET
COLOR
PLAYSTATION DUALSHOCK
ShadowMan
NSOLE : 549 FRS
: 199 À 249 FRS
DES MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!
POUR LA VPC
01 46 33 07 83
POUR LES JEUX
NINTENDO 64, SATURN
GAME BOY COULEUR ..
CONTACTEZ NOUS !
SIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
UPLIQUE 01 43 55 76 45
Voltaire 75011 Paris M° République
SIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD CONSOLES 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
GARE DU NORD PC 01 44 63 02 49
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville
ONY 01 46 740 300
e la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
T GERMAIN 01 30 61 74 60
de Paris 78100 St Germain en Laye
St Germain en Laye
01 46 58 72 73
de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
ie d'Ivry
T DENIS 01 48 20 1999
Denis Basilique
age de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
HY 01 47 56 08 64
de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
e de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense
PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un magas
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 6
- d' une centrale d' achats performante
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' une chaine de magasins dynamiqu
STOCK GAMES Recherche des Partenai
Pour plus d' informations,
contactez Raphaël au 01 44 07 04
2 NOUVEAUX MAGASINS : GARE DU NORD 01 44 63 02
LYON 04 72 56 06
ES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
es Halles 44000 Nantes
ES 02 40 48 13 14
Jacques Rousseau 44000 Nantes
AIX 02 98 93 74 64
Gnl Lambert 29270 Carhaix
ACH 03 87 87 13 93
e de Spicheren 57600 Forbach
INIQUE 05 96 61 65 32
Lamartine 97200 Fort de France
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
MARSEILLE 04 91 48 27
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
METZ 03 87 37 37
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU 05 59 83 88
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
SENS 03 86 64 99
47 Grande Rue 89100 Sens

Lego Racers



Lego. Quatre lettres magiques, aux forts relents nostalgiques pour les grands enfants que nous sommes... Lego Racers, deux mots qui risquent de casser le rêve.



Chaque perso possède son propre véhicule, assemblé avec des pièces de Lego

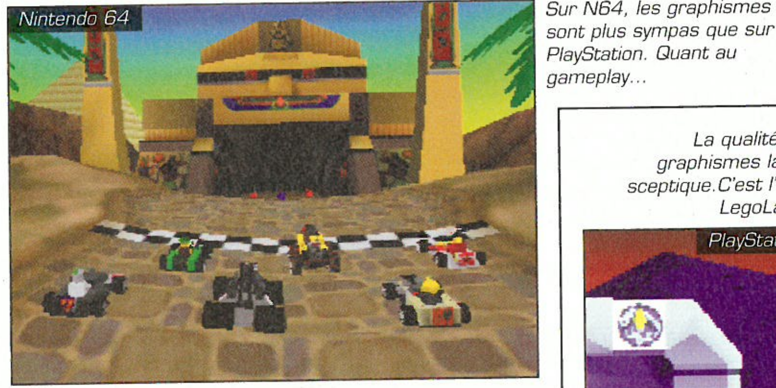






Les circuits reprennent l'ambiance cubique, qui caractérise le monde des Lego.

Les Lego. Ces petits personnages en plastique resteront à jamais gravés dans nos mémoires comme de formidables compagnons de jeu. Un véritable morceau d'enfance insouciante, partagé par de nombreuses générations de jeunes et de moins jeunes. C'est donc avec un grand plaisir que l'on revoit ces petits personnages en plastique dans un jeu vidéo. Franchement, ce serait super cool de retrouver nos sensations de gosse, un paddle en main. C'est donc une larme de joie au bord des yeux que je lance ce Lego Racers... Hum, il s'agit d'un jeu de caisses délire, ambiance Mario Kart. Pourquoi pas... Alors, voyons. Ok, on peut créer son propre perso en choisissant une tête, un tronc et des jambes différents. Sympa. Mais passons plutôt à la course. Les modes de jeu font dans le classique, genre Single Race, Match Race, VS et Time Trial. Mouais... Un peu rachot quand même. Allez hop, ne nous laissons pas démoraliser par ce détail. Place à la course !
Aïe, sur PlayStation, le moteur 3D tire franchement la gueule. Les graphismes sont super bof et l'animation saccade à mort. Quant au gameplay, ben, il ressemble à celui d'un Mario Kart en moins fun, genre virages en dérapage et power up à gogo. Quant à la version N64, elle s'en tire un tantinet mieux, question graphismes, mais l'intérêt reste le même. Bref, Lego Racers semble vraiment s'adresser aux plus jeunes, qui sont encore dans leur période active de Legomania aiguë. Quant aux plus vieux, ceux pour qui le monde des Lego n'existe plus qu'en souvenirs, ils ne trouveront aucune magie dans ce titre...



Sur N64, les graphismes sont plus sympas que sur PlayStation. Quant au gameplay...

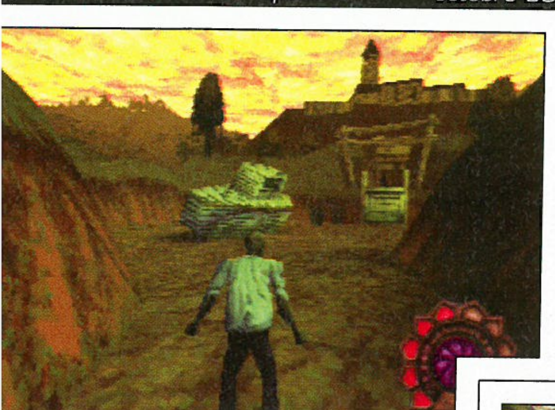


La qualité de graphismes laiss sceptique.C'est l'effe LegoLand



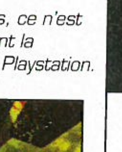


Shadowman



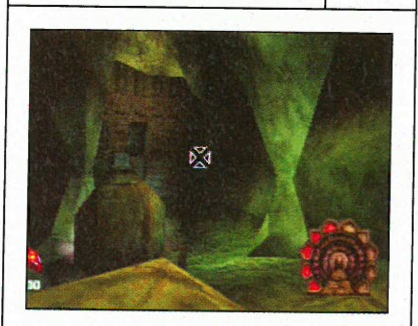
Shadowman aura en Soul Reaver un concurrent de taille.

Après le test de la version N64, Shadowman ne tardera plus sur PlayStation. Un titre techniquement moins impressionnant mais à l'atmosphère toujours unique.



Côté textures, ce n'est pas forcément la panacée sur Playstation.





Alors que nous venons de nous attarder sur la version Nintendo 64 du très lugubre Shadowman, voici que la version PlayStation a la bonne idée de nous tomber entre les mains. Première constatation : en termes de puissance, la PlayStation ne rivalise pas avec une Nintendo 64 lorsque celle-ci est bien programmée. Traduction : Shadowman, dans sa version 32 bits, n'est pas aussi fin (question d'Open GL ?) que son homologue N64. La version bêta à laquelle nous avons pu nous essayer péchait techniquement aussi du point de vue de l'animation. Mais là n'est pas le point fort de Shadowman puisqu'il s'agit de son ambiance unique. Et ici, l'ambiance demeure, une chance. Toutefois, sur PlayStation, il faudra aussi compter avec la présence de Soul Reaver qui, dans le fond, dans la forme et par l'ambiance concurrence directement le titre d'Acclaim. C'est un challenge. Un beau. A Acclaim de relever le gant.

La Neo Pocket en France

Éditeur : SN
Machine : Neo Geo Pocket Colo
Sortie en Europe : déjà disponib

La guerre des consoles portables semble bel et bien lancée ! Après la Game Boy Color, c'est au tour de la Neo Geo Pocket Color, dernière console en date de SNK, d'être officiellement commercialisée en France, via Bally France, son distributeur. Un succès pour Noël prochain ?



La compatibilité avec la Dreamcast de Sega se fera via un câble de liaison. Les informations pourront circuler librement dans les deux sens.

Caractéristiques Neo Geo Pocket Color

Moniteur LCD Couleur
146 couleurs simultanément
CPU 16 bits (palette de 4096 couleurs)
Manette pivotante
40 heures de jeu possible en continu avec deux piles AA
Batterie au lithium pour la sauvegarde de données

Fonctions intégrées accessibles depuis le menu Pocket :
- Horloge
- Calendrier
- Fuseaux horaires dans le monde
- Alarme
- Horoscope

PRIX DE VENTE : 490 F ENVIRON

Les jeux à venir

- King of Fighters R-2
- Baseball Stars Color
- Pocket Tennis Color
- Neo Dragon's Wild
- Neo Cherry Master Color
- Neo Mystery Bonus
- Puzzle Bobble Mini
- Crush Roller Pocket
- Neo Geo Cup 98 Plus
- Fatal Fury - First Contact
- Metal Slug - First Mission
- Samurai Shodown! 2
- Dive Alert Burn Version
- Dive Alert Rebecca Version
- Neo 21
- Neo Baccarat
- Neo Turf Master
- Puyo Puyo
- The Last Blade
- Neo Pocket Bass Fishing



La Neo Pocket Color existe en 6 boîtiers différents : argent platine, bleu platine, anthracite, bleu marine, bleu minéral et transparent.

Depuis quelques semaines maintenant, les lecteurs et lectrices auront remarqué, dans les étalages de certains grands distributeurs (Fnac, Toys'R'us, Carrefour, etc.), une drôle de console frappée du logo SNK. Certes, nous vous avions déjà parlé de la Neo Pocket Color dans sa version nipponne, au même titre que la WonderSwan de Bandai... mais pas de manière officielle. En effet, depuis peu, cette console 16 bits est dispo chez nous, avec une dizaine de titres déjà sur le marché. SNK compte s'implanter progressivement dans le secteur de la portable, en sachant humblement qu'il aura du mal à concurrencer le géant Nintendo et sa Game Boy Color. Pour preuve, ses estimations de vente pour la fin d'année, somme toute assez raisonnables : 70 000 pièces. Dans le même temps, Nintendo espère écouler... 700 000 de ses GBC. Les businessmen rétorqueront que prendre 10 % de parts de marché dans un secteur très fermé et face à un adversaire de cette envergure, c'est déjà une grande victoire en soi.

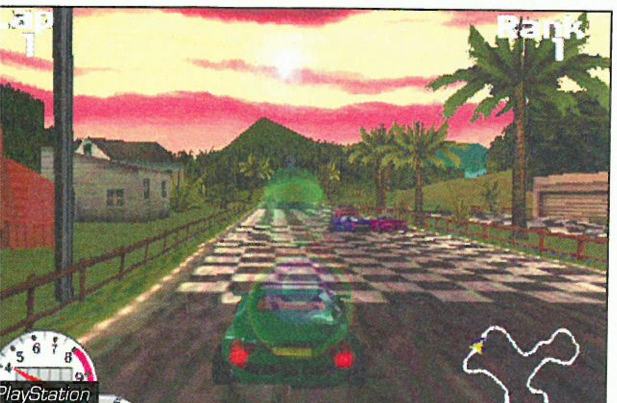
Compatible PlayStation 2 ?

On connaît la compatibilité de la Neo Geo Pocket Color avec la Dreamcast, eh bien nous apprenons de manière officieuse qu'elle le serait aussi avec la PlayStation 2 ! D'autre part, SNK aurait d'ores et déjà, dans les cartons, des nouvelles versions de ses consoles miniatures, en plus puissantes bien évidemment. La technologie 32 et 64 bits est désormais accessible et certainement moins coûteuse qu'il y a quelques années. Merci, monsieur La Palice. On se doute aussi qu'il mettrait à profit son expérience de la toujours vivante console de salon Neo Geo, pour ses toutes nouvelles portables. Actuellement, une vingtaine de titres sont disponibles en France. L'objectif avoué de SNK est d'arriver à la centaine ! D'où les alliances avec les constructeurs Sony et Sega, qui adapteraient certains jeux de leur épais catalogue. Une alliance à trois pour tenter d'éliminer Nintendo du créneau des portables ? Notez que c'est une question, pas une affirmation ni une attaque. Merci. Seul l'avenir nous le dira. En attendant, et comme dirait Paco Rabanne, l'homme trop bien renseigné sur les choses de l'univers, « d'ici là, quel suspense » !

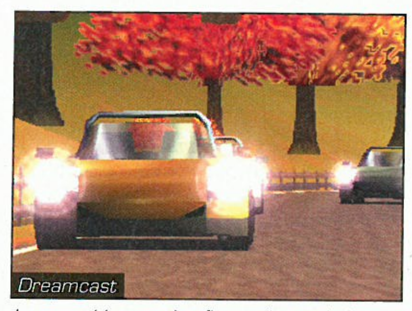


Éditeur :	Titus
Machines :	PlayStation, Dreamcast N64, Game Boy
Sortie en Europe :	octobre 99

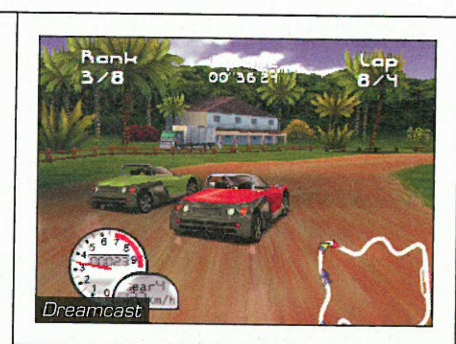
Roadsters



'ur PlayStation, Roadsters semble ne pas atteindre la qualité raphique nécessaire pour faire de l'ombre aux meilleurs titres du enre. Mais ce n'est ici qu'une pré-version...

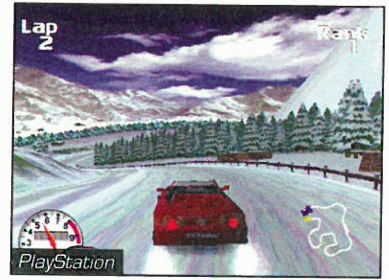


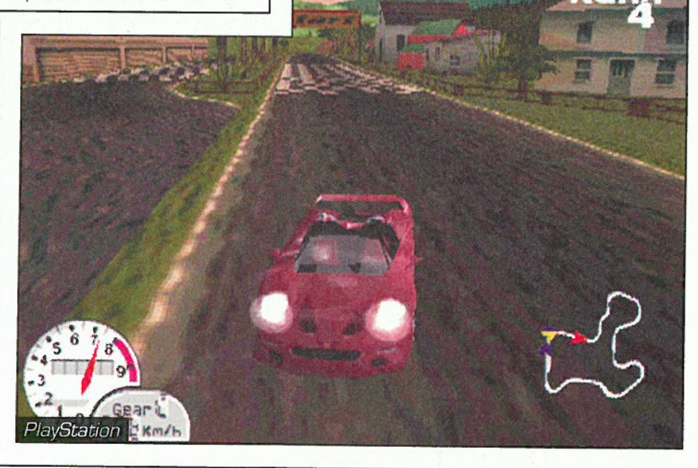
Les graphismes plus fins et lisses de la Dreamcast donnent immédiatement une bonne première impression. A confirmer...



'attaquant simultanément aux principales onsoles du marché, Titus espère, sans aucun oute, faire parler plus que de raison de son ouveau jeu de course. Où la communication croise rentabilité...



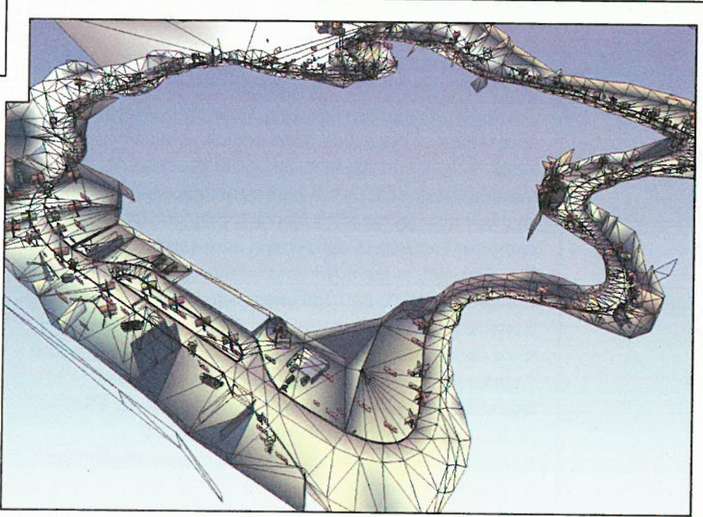




Les simulations de course sont un genre qui a toujours très bien marché. Fort de cette constatation, Titus s'est décidé à présenter aux yeux du monde Roadsters. Ce jeu, dont nous n'avons pu admirer qu'une préversion, lors du dernier salon de l'E3, nous fait ici bénéficier de quelques visuels supplémentaires et d'une présentation privée de la version N64 à laquelle nous avons pu nous essayer à loisir. Nous avons également de nouvelles informations dont nous allons très obligeamment vous faire profiter...

Premières infos

130 voitures sont ici à votre disposition. Titus semble avoir voulu coller quelque peu à la réalité et on peut deviner que les développeurs se sont amusés, lors de leurs recherches, pour proposer un panel de véhicules aussi large. Huit pilotes différents prendront le départ - on ne sait pas s'ils seront dotés de capacités particulières ou si les différences ne seront qu'au niveau du look - et le jeu propose au total 10 circuits. Ces derniers sont localisés à différents endroits dans le monde : plages d'Afrique du Sud, montagnes enneigées, désert, campagne... A chaque circuit correspondent une ambiance et des conditions climatiques particulières. Selon la machine sur laquelle Roadsters sera adapté, on peut imaginer que les effets de traces de pneus, pluie, neige, feu ou fumée ne seront pas tout à fait les mêmes. Entre une Game Boy et une Dreamcast, il y a encore une légère marge...
Des modes de jeu originaux seront inclus. Par exemple, sur N64, le mode Trophy vous permet de parier de l'argent sur


Découvrir le « squelette » d'un circuit peut impressionner quelque peu. Lorsque vous roulerez dessus, par la suite, vous ne vous rendrez compte de rien...

une voiture et de remporter la mise si, comme au tiercé, votre favori termine premier. Ce mode devrait également être présent sur PlayStation. Signalons, à cet égard, que c'est Smart Dog (Tennis Arena) qui s'occupe de développer Roadsters sur la console de Sony. Sur Nintendo 64, Roadsters trouve, ce mois-ci, un challenger inattendu avec World Driver Championship. D'entrée, il semble que le titre de Midway, bénéficiant de plus de moyens pour son développement, se classe au-dessus du titre français. Toutefois, Titus n'a pas dit son dernier mot et Roadsters n'est pas encore terminé. Gageons que le titre sera à la hauteur des espérances des joueurs N64... et des autres aussi !

Spyro 2



La bande d'Insomniac, qui nous avait gratifiés, l'année dernière, d'un très agréable Spyro, bosse d'arrache-pied sur une suite pleine de surprises...



Vous rencontrerez souvent des persos secondaires, avec qui vous devrez faire affaire pour accéder à de nouvelles zones.



Les nombreux challenges secondaires sont souvent très marrants. A l'image de cette course de chariots.



Désormais, Spyro peut jouer les plongeurs sous-marins. Mais sous l'eau, son jet de flamme ne fonctionne pas !



Le match de hockey sur glace est un passage original et très bien réalisé.

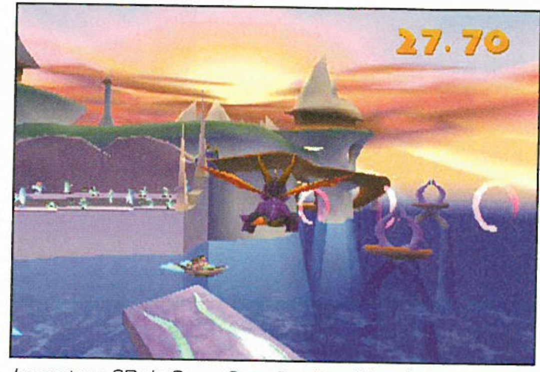
Narrant les aventures d'un jeune dragon au grand cœur, Spyro premier du nom marquait la volonté de Sony de s'ouvrir à un public en bas âge, avide de productions accessibles et originales. Avec son univers onirique, son héros au look cartoon et sa jouabilité impeccable, Spyro rassemblait donc tous les ingrédients nécessaires pour charmer nos petites têtes blondes, trop jeunes pour apprécier l'ambiance légèrement stressante d'un Resident Evil. Résultat, le jeu a fait un joli carton en Europe, en se vendant à plus de 800 000 exemplaires ! Un succès inattendu pour les développeurs ricains d'Insomniac, qui n'ont pas hésité à mettre en chantier une suite. Sous-titré Gateaway to Glimmer, cette suite ne se cantonne heureusement pas à un simple lifting de façade. Elle propose en fait bon nombre d'innovations et d'améliorations, visant à corriger les erreurs de jeunesse du premier épisode.

Cœur de dragon

En visite dans les studios californiens d'Insomniac, nous avons eu tout le loisir de découvrir Spyro 2 dans ses moindres détails. Première constatation, le concept général demeure inchangé. Au menu, on retrouve donc des commandes simples et une jouabilité super abordable, au service d'un pur jeu de plate-forme 3D. Les environnements, quant à eux, sont toujours aussi pastel et les ennemis affichent tous un look bon enfant. Voilà pour les similitudes. Passons maintenant aux nouveautés. Tout d'abord, le nombre d'ennemis a été considérablement revu à la hausse (on nous en annonce une centaine totalement inédits !), histoire de rendre les niveaux plus riches et l'action plus intense. D'autre part, Spyro hérite de nouvelles aptitudes, comme grimper au mur ou encore nager sous l'eau. Cependant, l'innovation principale apportée à Spyro 2 tient plus dans la conception des niveaux. Explications. Vous pouvez parcourir le jeu de deux manières radicalement différentes. Soit vous survolez chacun des 29 stages en remplissant les objectifs basiques (collecter des diamants, libérer des prisonniers, trouver des objets cachés...) ; auquel cas, vous claquerez le jeu assez rapidement. La seconde façon de jouer – et la plus intéressante – consiste à mener à bien toutes les quêtes secondaires présentes dans les mêmes stages (séances de ball-trap, courses de chariot, matchs de hockey sur glace...). Si vous optez pour cette méthode de jeu, Spyro 2 dévoilera alors toutes ses qualités et se révélera beaucoup plus riche qu'il n'y paraît ! Bref, comme nous le confient les développeurs, Spyro 2 a été conçu pour ceux qui ont trouvé le premier épisode trop linéaire et répétitif. Et le résultat semble parfaitement remplir ses objectifs ! A n'en pas douter une des meilleures productions de cette fin d'année destinées aux enfants...



Votre aventure vous amènera à affronter trois boss. Le premier ne pose pas de problème, mais les autres...



Le moteur 3D de Spyro 2 profite d'améliorations, notamment au niveau des effets de lumière. Classe...

Qui sont-ils ?

Créé en 1994, Insomniac s'est fait connaître en produisant Disputor, un Doom-like sorti en 1996 sur PlayStation. Après cette première expérience, ils ont ensuite attaqué le développement de Spyro (fin 1998), puis de Spyro 2. Parallèlement à ce dernier, le studio planche également sur un autre projet top secret. Et pour cause, ça se passe du côté de la PlayStation 2 !

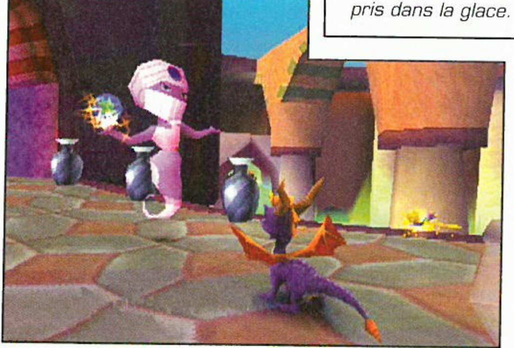


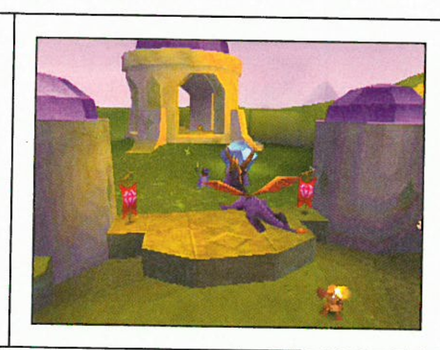
La défense principale de Spyro reste bien entendu le feu. Mais il pourra utiliser d'autres armes au fil des niveaux.



Contrairement au premier épisode, Spyro 2 propose de nombreux challenges différents. Ici, vous devez faire fondre des esquimaux pris dans la glace.











Um Jammer Lammy



La suite de Parappa le rapper va nous faire vibrer, cette fois-ci, au rythme des guitares. Ce qui sera pour nous l'occasion de nous prêter à un exercice de style bien plus périlleux que le premier !



Dans le dernier stage, vos échecs se soldent par la vampirisation de l'énergie vitale de l'auditoire !



On regrettera l'absence du petit chiot Parappa. Pour ce nouveau jeu musical, Sony donne la vedette à un nouveau personnage aux allures plus «sataniques», sans doute plus rock. Effectivement, dans cette suite de Parappa the Rapper, vous incarnerez Lammy, une jeune fille dotée de petites cornes, adepte de joutes guitaristiques. Cependant, un point commun relie ces deux protagonistes : ils tentent, par l'art de la musique, de gagner plus d'assurance. C'est donc motivée de la sorte que l'espiègle Lammy sera amenée à parcourir les voies initiatiques, non sans heurts, de l'instrument à manche. Toutefois, que les adeptes de Parappa se rassurent, celui-ci est tout de même présent dans le jeu en tant que «guest star» ou invité de marque. Côté réalisation et gameplay, que les puristes se rassurent eux aussi : on retrouve bien évidemment les graphismes géniaux-débiles de Parappa en carton, qui lui ont garanti son succès auprès des tout-petits, ainsi que son principe de jeu unique et farfelu. En l'occurrence, vous devez reproduire une séquence de combinaisons de boutons à la manette en temps réel, en respectant les tempos adéquats. Autrement, le phrasé rap laisse désormais place aux implacables aller-retour du médiator sur les cordes, exercice périlleux qui demandera plus de rigueur et augmentera de ce fait le niveau de difficulté du jeu. Car le rock n'a pas le même rythme que le rap, pour ceux qui n'auraient jamais remarqué.

Un défi à la hauteur des espérances

Si Parappa le rapper se terminait en une après-midi, il n'en sera pas de même pour ce second opus largement plus difficile. Si le premier stage, avec le judoka à la tête d'oignon, n'est qu'une formalité, on éprouvera bien plus de mal à rester calé sur les temps, d'autant plus que la notion de contre-temps apparaît ici comme un nouveau et subtil challenge de par l'irrégularité des notes de guitare. Car, contrairement au rap qui utilise le plus souvent des temps forts, la guitare, elle, se contrefiche de toutes notions rythmiques préétablies. Les airs musicaux demeurent toutefois entraînants et parodient des répertoires que les amateurs reconnaîtront aisément (année 70, " Rock à Billy ", Heavy-Metal...). Comme promis, Sony C.E. a inclus un mode deux joueurs (coopération et versus) qui n'apparaîtra qu'au fur et à mesure de vos performances. Plus difficile, totalement original et toujours aussi convivial entre amis, souhaitons qu'Um Jammer Lammy relègue le Karaoké au rang de divertissement préhistorique. Mais il faudra patienter jusqu'en octobre.

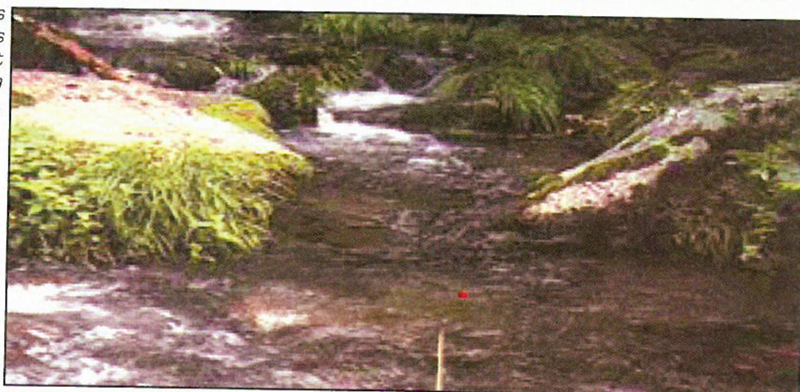


Le maître du dojo possède un bulbe plus proéminent, depuis sa première apparition dans Parappa le rapper.

Éditeur :	Crave Entertainment
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	octobre 99

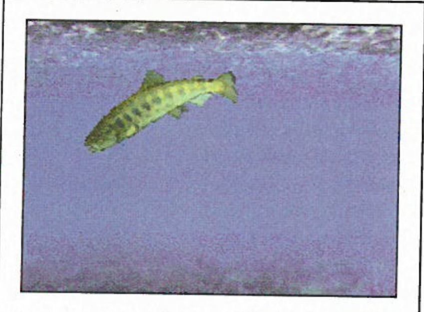
Reel Fishing





Des décors superbes qui font appel à la vidéo.

Les jeux de pêche ont la cote. Auprès de qui, on se le demande, mais voici que deux titres du genre arrivent chez nous, pour ce numéro de rentrée. Une façon, pour les éditeurs, de vous dire : souvenez-vous, les vacances, c'était comme ça... Quoi qu'il en soit, les jeux de pêche sont des produits à part. Ce ne sont pas vraiment des jeux et ils ne s'adressent pas aux joueurs purs et durs et, comme il s'agit tout de même de jeux (matez le paradoxe !), ils ne s'adressent pas non plus aux pêcheurs qui préfèrent patauger en pleine nature. On ne sait donc pas trop à qui s'adresse la chose. Bref, avec ce Reel Fishing, vous aurez l'occasion de découvrir 7 lieux de pêche différents, pour y dénicher 8 espèces de poissons. Dès le début, on s'étonne de la qualité graphique du soft et pour cause, les décors font appel à de la vidéo ! Le résultat est vraiment réussi. Il faut choisir sa canne à pêche (graphite, bois, etc.), ses hameçons, ses appâts... Après, dur, dur d'attraper le poisson. Pourtant, le soft est développé par Natsume dont la devise est « serious fun » et, sérieusement, on s'amuse peu justement.



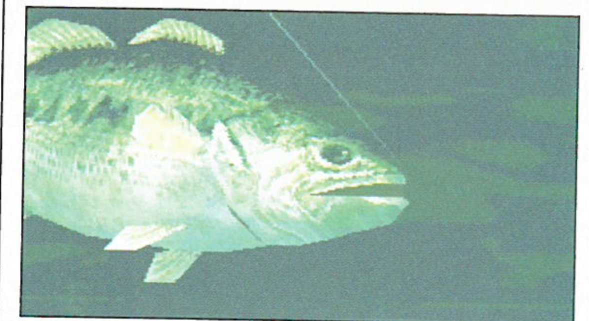






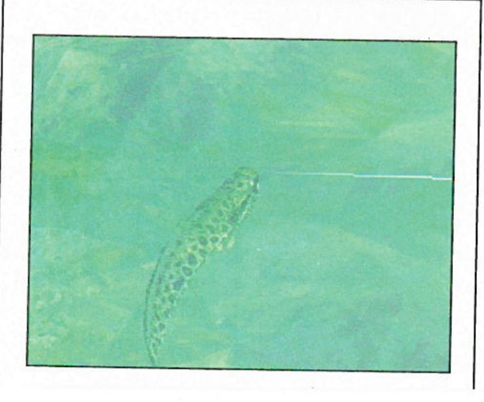


Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	octobre 99



Fisherman's Bait





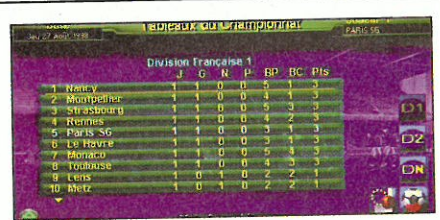
La simulation de pêche est un genre étrange, dont l'intérêt n'est, au premier abord, pas franchement évident. Pourtant, le public japonais semble assez friand de ces productions atypiques, qui rencontrent toujours un certain succès auprès des fondus de pêche au Black Bass virtuelle. Seulement voilà, sous nos latitudes, ces titres ne sortent quasiment jamais en version officielle et la seule solution pour les fans consiste à passer par le circuit prohibitif de l'import. Heureusement, Konami a pensé à eux et s'apprête à lancer en France un certain Fisherman's Bait ! Dans la plus pure tradition des Sea Bass Fishing et consort, ce titre vous propose de traquer le poiscaille sur différents plans d'eau, d'utiliser une belle collection de leurres et autres mouches et de participer à des compétitions diverses. Cela dit, Fisherman's Bait ne présente que peu d'intérêt pour ceux qui conçoivent la pêche comme un loisir de plein air. Les fans, quant à eux, applaudiront des deux mains cette sortie inattendue...

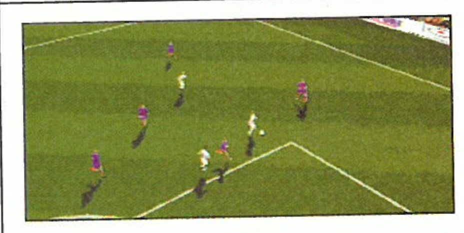




Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 99

Téléfoot







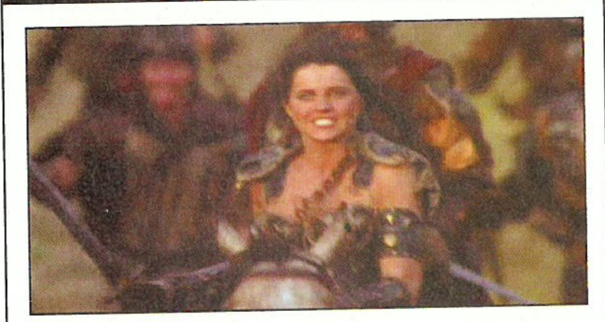
Oh non, ils ont osé le faire ! Mon Dieu ! Ubi Soft va utiliser le nom de l'émission sportive consacrée au ballon rond, pour nous pondre un jeu de gestion d'équipe de football ! Vous porterez donc la cravate et achèterez des joueurs de renom, pour vous faire un maximum de thunes. Parfois, vous serez amené à corrompre l'arbitre par des pots-de-vin, pour accroître les chances de victoire de votre équipe. Sur ce point, je plaisantais, détendez-vous. En gros, vous explorerez, dans ce soft, le côté commercial du football ainsi que toutes ses contraintes qui poussent les entraîneurs et les investisseurs au suicide ! Pour l'instant, peu de renseignements ont été distillés sur le contenu de ce produit, ma foi, étrange, qui attirera sûrement les Bernard Tapie en herbe. Cela dit, il semblerait que le jeu utilise les vrais noms des joueurs des clubs français en guise d'interface. On saura enfin combien ces mecs sont payés à courir après un ballon sous la pluie…

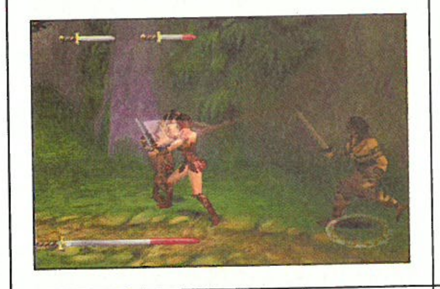
Les fans du PSG seront aux anges.





Xena : La Guerrière





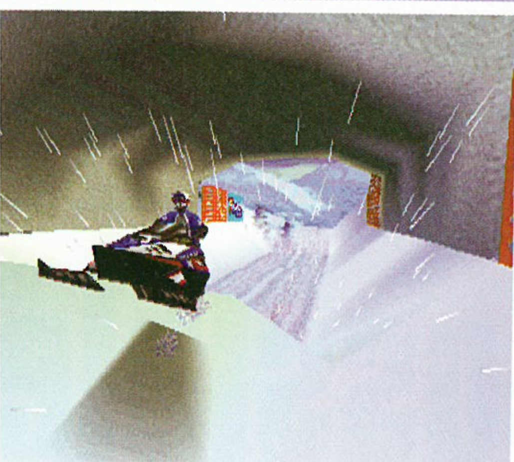






Pour les accros de la série du samedi après-midi sur TF1, Electronic Arts prévoit, pour le mois d'octobre, les aventures de la plantureuse Xena sur PlayStation. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Xena, sachez que c'est une sorte de guerrière kitsch bien maquillée et coiffée, censée représenter l'archétype du barbare ! Le jeu combinera action et aventure et vous invite à découvrir sept mondes inspirés de la série télévisée. On retrouvera les Dieux de l'Olympe tels qu'Arès, Hadès, ainsi que sa copine la top model-barde Gabrielle. Le soft reprend la vue à la troisième personne de Tomb Raider et possède un moteur 3D convenable autorisant une grande liberté de déplacements. Privilégiant l'action sur les phases d'énigme, Xena pourrait cependant créer la surprise, lors de sa sortie, par sa prise en main aisée et la diversité de ses phases de jeu. Alors, ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué et patientons jusqu'au mois d'octobre afin de juger le produit sur pièce.







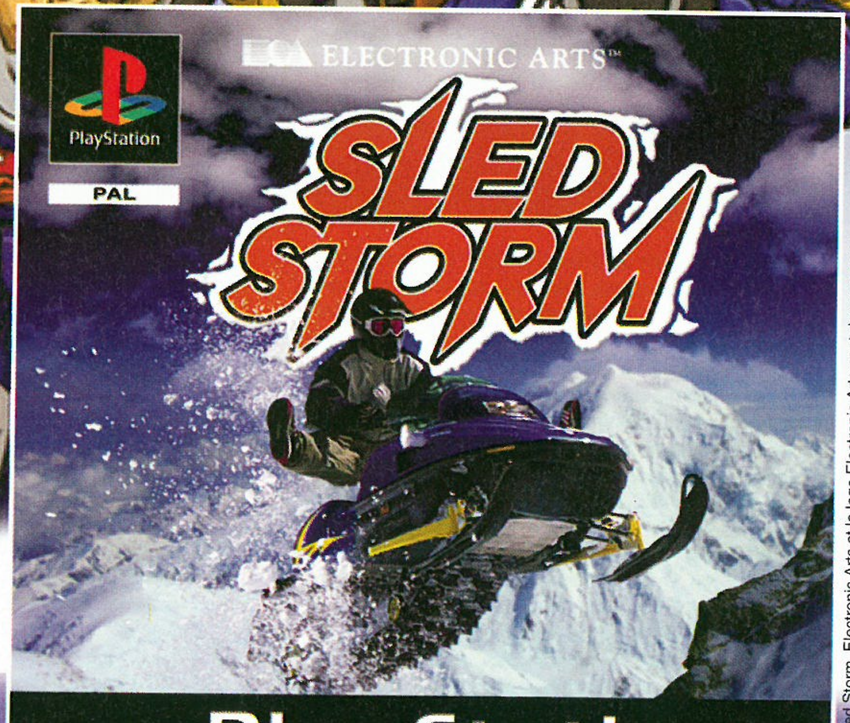


CONCOURS

À l'occasion de la sortie de

SLED STORM

gagnez des jeux, des t-shirts et des lunettes de soleil



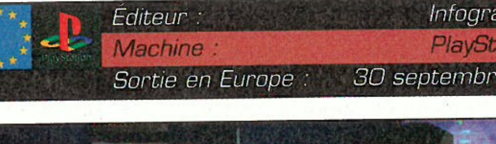


Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR 3615 JOYPAD
IF



Une vue à la GoldenEye pour les scènes de shoot. Le déplacement du curseur est assez crispant.





Mission : impossible

Un an après une version N64 très controversée, Mission : Impossible s'apprête à réitérer son exploit marketing sur PlayStation. Surtout, ne vous attendez pas à un miracle !

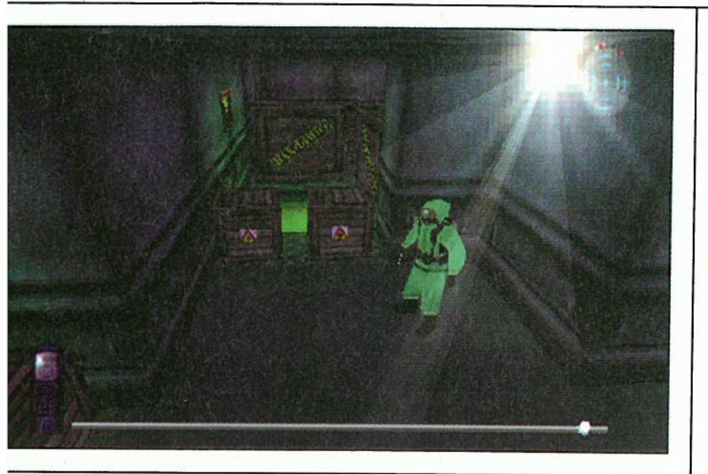


Une qualit grapl très inféri à cel Meta Gear.

Tout comme le film de Brian de Palma, Mission : Impossible avait laissé sur sa faim une bonne partie de la presse spécialisée. En effet, ce projet qui, sur le papier, rivalisait d'ambition avec le fantastique Metal Gear Solid, a changé radicalement de statut en quelques années de développement. Souvenez-vous, on nous annonçait un concept de jeu totalement novateur, un mix ambitieux d'espionnage, d'infiltration commando dans le pur esprit de la série. A l'époque, les promesses fusaient : ruse, discrétion, subtilité, Intelligence Artificielle au top niveau, gadgets à gogo... du jamais vu, du jamais joué. Au lieu de cela, les joueurs se sont retrouvés face un jeu d'aventure à la troisième personne ultra-dirigiste, au gameplay bâtard et à la jouabilité hésitante. Une grosse licence de plus, quoi ! Le projet d'origine était semble-t-il trop ambitieux, trop onéreux et il fallait coûte que coûte respecter les impératifs commerciaux. C'est ça la «magie» du business... Malgré tout, le jeu a remporté un succès non négligeable auprès du grand public qui n'a pas su résister aux chants des sirènes du marketing. 1,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde, hum... qui a dit que la qualité était synonyme de succès, déjà ?

Une conversion opportuniste

Dès lors, vous comprendrez aisément ce qui a motivé Infogrames à adapter Mission : Impossible sur PlayStation ! En même temps, l'éditeur lyonnais profite de la brèche ouverte par Tenchu et Metal Gear Solid. Eh, eh, les études de marketing faut bien que ça serve de temps à autre... C'est X-ample, une équipe teutonne composée de 10 personnes, qui s'est chargée du développement. On lui doit Tunnel B1 et le calamiteux Viper. Sans vouloir jouer les rabat-joie, l'avenir de cette version 32 bits semble bien compromis. Car c'est bien de simple portage dont il est question ici ! Les niveaux sont les mêmes (le jeu compte 5 missions divisées en 20 niveaux hésitant entre l'action, l'arcade et la recherche) et la structure de l'aventure reste inchangée. En gros, il va s'agir de localiser sur son scanner les objets nécessaires à la réussite des objectifs. Les améliorations sont donc principalement d'ordre technique, bien que la réalisation graphique et le moteur 3D se situent très largement en deçà d'un titre comme Metal Gear Solid. Ainsi, le flou qui caractérisait la version N64 a disparu, les développeurs ont également rajouté des «petits effets de style», notamment des lense flare, des effets météorologiques, de transparence ou encore de reflet. Limite anecdotique ! Concernant la jouabilité, pas de gros bouleversements à attendre : on note de-ci de-là quelques petits plus comme un «auto aiming» qui permet, durant les scènes de tirs, de pallier le manque relatif de précision du curseur de visée. Enfin, à l'inverse de la version N64, vous pourrez tuer un ennemi situé en contre-bas. Mais, dans l'ensemble, les contrôles du héros demeurent encore un peu trop pataufs pour ne pas dire poussifs. Quoi qu'il en soit, si toutes ces petites imperfections peuvent encore être rectifiées, les fondements du jeu demeurent en tous points identiques à la version N64 ; il y a par conséquent matière à s'inquiéter. Vous croyez aux miracles, vous ?



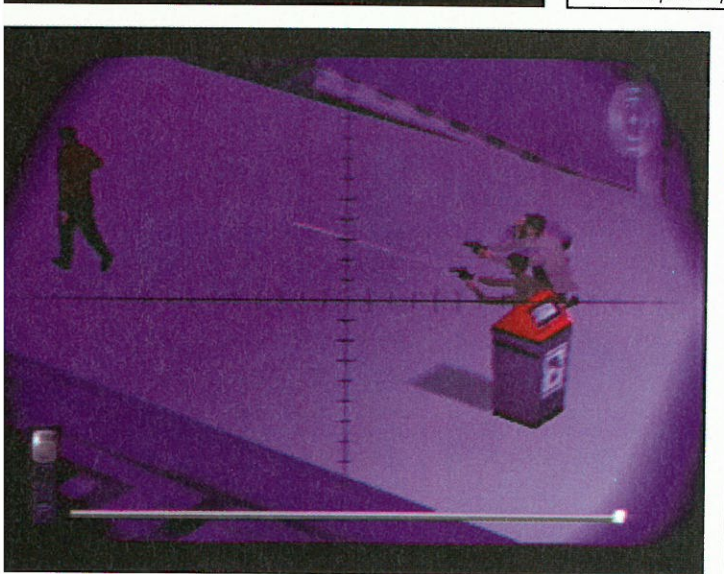
MI sur Game Boy Color

D'une pierre deux coups. De sources sûres, la version Game Boy Color de Mission : Impossible sera disponible le 12 novembre prochain. Là encore, Infogrames nous fait la promesse d'une action intelligente ne laissant aucune place au bourrinage. On croise les doigts tous en cœur ! MI Game Boy proposera 10 missions d'infiltration se déroulant dans des environnements graphiques extrêmement variés, un arsenal complet de gadgets et d'armes high tech ainsi qu'un mini «organiser» qui vous permettra de faire plein de choses super utiles comme référencer les adresses et numéros de téléphone de vos amis, de calculer le prix de la baguette de pain en euro ou encore d'échanger avec votre petit camarade des données top secrètes !





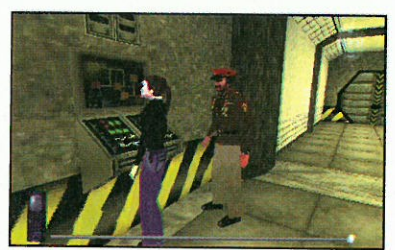
Des scènes de snipe pour les nostalgiques du Kosovo.



Le «Face Maker», un gadget culte qui permet de prendre l'apparence de n'importe qui.



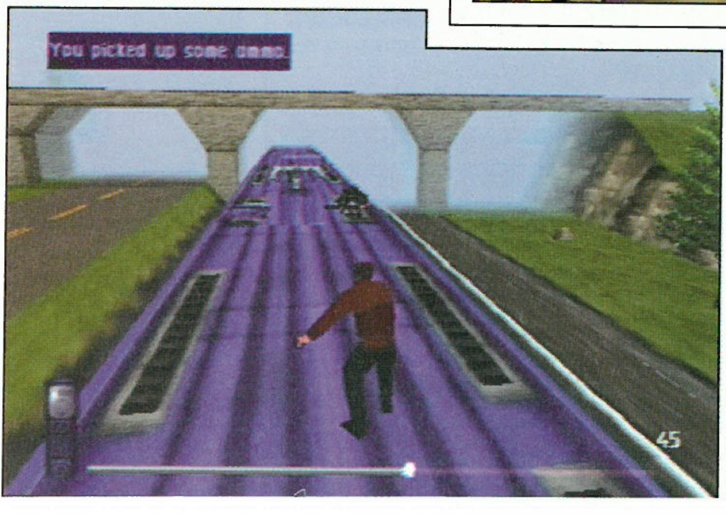








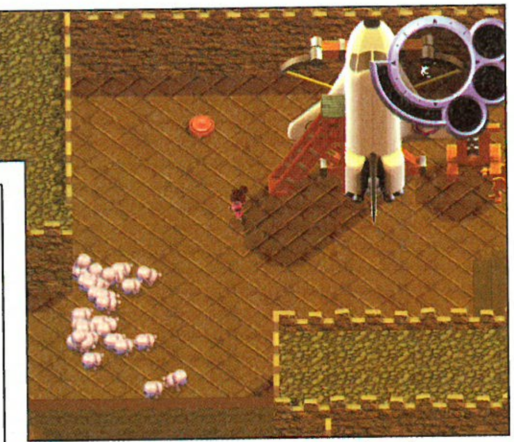
...elques améliorations graphiques pour cette version 32 bits.

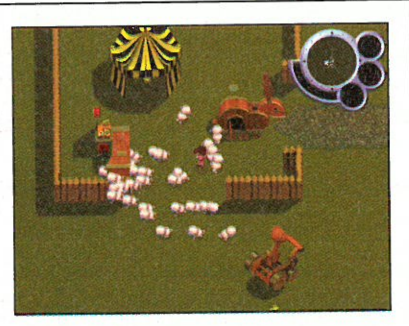


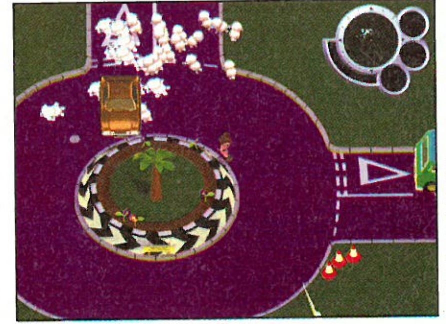
Mission : Impossible emprunte à la fois à la série et au film de Brian de Palma.

Sheep




Une navette spatiale en plein milieu d'un champ, vraiment portnawak !




En tant d
berger d
XXIe sièc
votre tâ
sera
souvent
bien rud



Le mouton est un animal stupide. Il n'est pas le seul. Il me suffit, chaque jour, de regarder autour de moi pour m'en convaincre. Hum, ça sent l'amertume... Bref, les moutons sont un peu les héros malgré eux de ce jeu vraiment étrange. Là, incarnant un berger ou une bergère très «hype», comme dirait Willow, il s'agira de mener bon nombre d'ovins. Si les moutons ont l'air sympa, ils ont aussi l'air farouchement con. C'est le terme, il n'y en a pas d'autres, désolé. Alors que vous tenterez d'emmener le troupeau vers des endroits bien précis, ces derniers pourront ainsi avoir l'idée de passer dans une moissonneuse-batteuse ou encore sous les roues d'un 38 tonnes. Ça peut paraître cruel comme ça, mais c'est extrêmement amusant. Sauf pour le mouton, cela va sans dire. Toutefois, le but est de préserver son auguste troupeau. C'est un peu le principe des Lemmings mis à la mode bucolique. Quand on sait que l'intro du jeu commence par une cinématique débile (des moutons dans une boîte de nuit) sur fond de remix Bee Gees Stayin' Alive, on se dit qu'on peut s'attendre à du grand n'importe quoi. Ça devrait nous plaire.

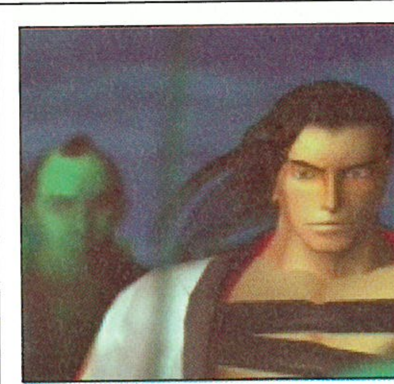
Ronin Blade



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : octobre 99


Derrière l'apparente simplicité des commandes, les techniques de combats sont assez variées.


Le scénario emprunte des chemins différents selon le perso que vous avez choisi.





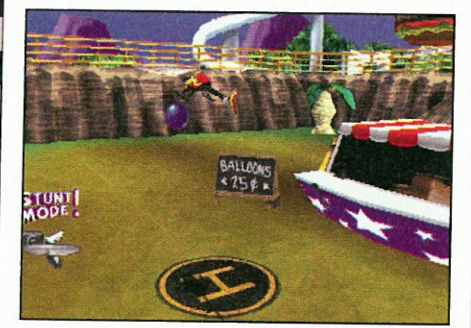

Sorti au Japon sous le nom de Rasetsu No Ken (voir Joypad n°87), Ronin Blade est un beat them all assez classique dans lequel vous incarnez au choix Kotaro Hiba, un samouraï, ou Ninja Lin, une jeune femme rompue au maniement de l'épée. Loin de l'ambiance d'un Tenchu, vous devez tout bêtement enchaîner les niveaux en butant une horde d'ennemis à grands coups d'épée. Seulement voilà, derrière son apparent classicisme, Ronin Blade possède deux détails originaux. D'une part, la trame et les boss changent du tout au tout selon que vous incarniez Kotaro ou Lin. Et, d'autre part, vous êtes amené, au cours du jeu, à apprendre de nouvelles techniques de combats.

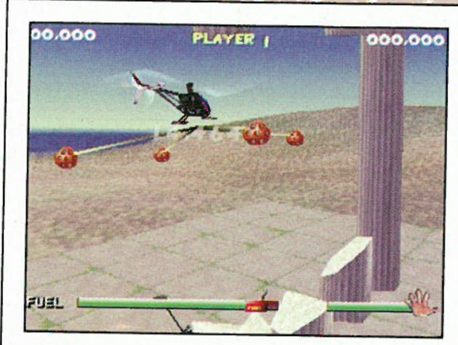
Même si ce titre ne transcende pas le genre, il possède toutefois quelques innovations assez intéressantes. Une bonne surprise, alors ? Pas vraiment, car le passage de la version 60 Hz Jap', à la version 50 Hz française se traduit à l'écran par une action extrêmement ralentie. Les combats en deviennent soporifiques et perdent toute leur intensité ! Il reste du travail pour les développeurs.

Éditeur :	Interplay
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	fin septembre 99



mode tutorial vous apprendra le maniement sez complexe de votre appareil.



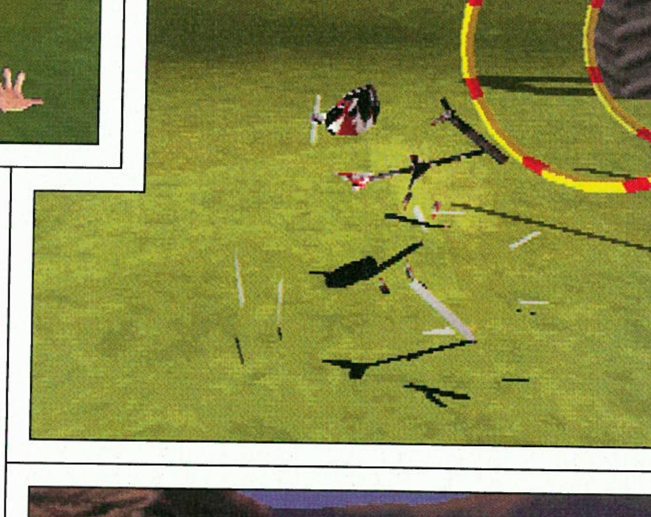


RC Stunt Copter

Les développeurs d'Earthworm Jim vont nous faire piloter des hélicoptères miniatures sur PlayStation. Décidément, Shiny ne veut toujours pas coller au moule.



Le moindre mauvais dosage de l'inclinaison de votre hélicoptère suffit à le crasher.



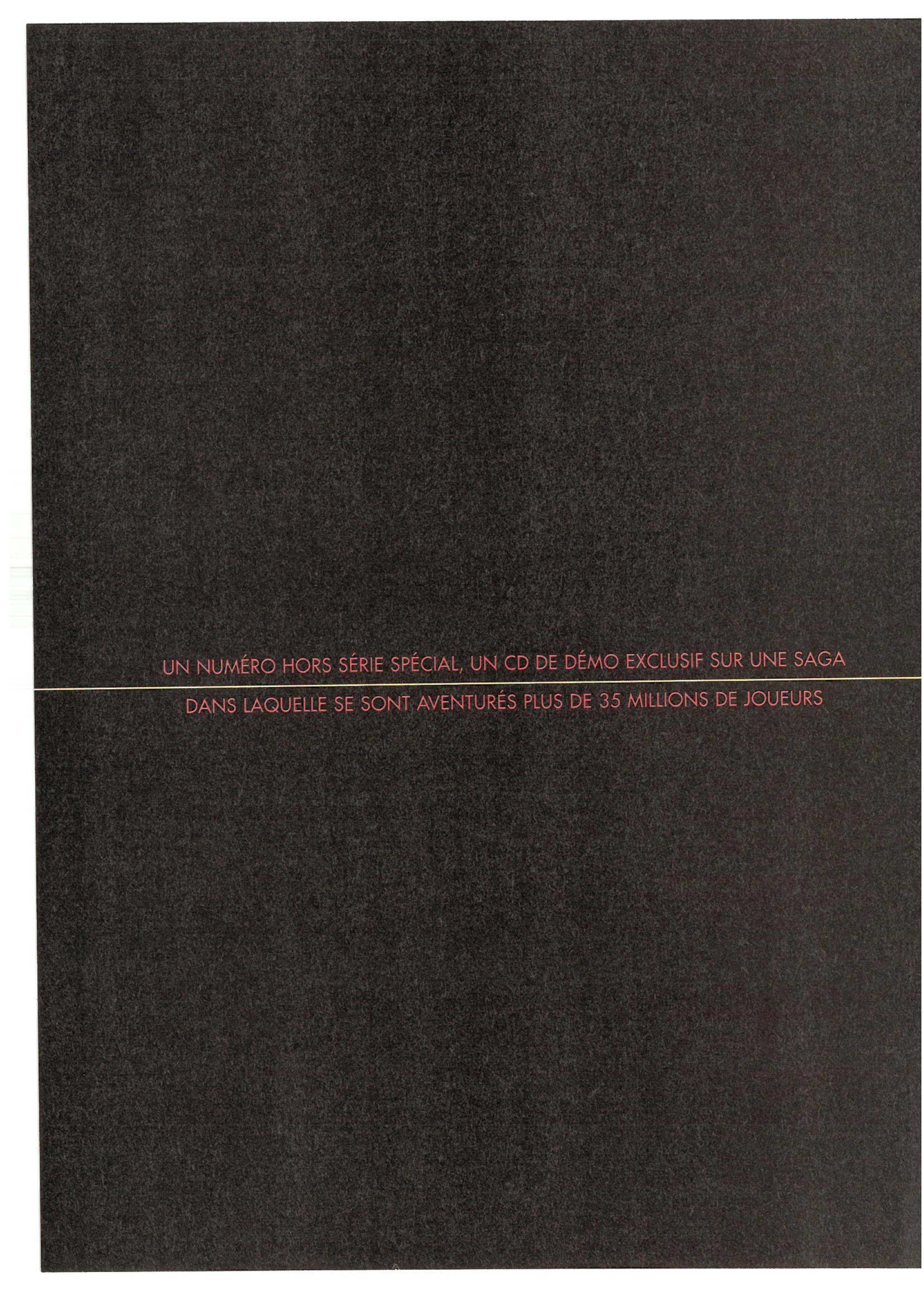
Interplay, en collaboration avec Shiny, s'adonne à un type de jeu particulièrement stressant dans lequel vous pilotez un hélicoptère télécommandé qui - au début de vos parties tout du moins - passe son temps à se crasher. En fait, vous disposez de cinq appareils aux maniements plus ou moins sensibles et aurez fort à faire en vous pliant aux différentes épreuves requérant toute votre adresse de pilote. La prise en main s'avère des plus difficiles, puisque vous utiliserez les deux sticks analogiques pour déplacer votre engin, le premier gérant les hauteurs de vol et le second, les inclinaisons de l'hélicoptère. Inutile de vous préciser qu'au moindre écart, vous serez sanctionné d'un somptueux crash qui réduira votre maquette en miettes ! D'autant plus que le joueur perd facilement le contrôle de son objet volant...

Un titre à la réalisation agréable

Seuls deux modes de jeu étaient utilisables, dans la version que nous avons pu essayer. Le premier est un mode de vol libre dans lequel on ne peut que déplacer notre jouet de bourgeois dans un décor, tandis que le second propose des épreuves d'atterrissage ou de tir. Si le moteur 3D s'avère des plus fluides, on notera toutefois le manque d'éléments dans les décors. Quant aux missions, elles sont pour l'instant trop répétitives pour pouvoir réellement accrocher le joueur. C'est pourquoi nous attendons avec scepticisme et impatience la version définitive en septembre, pour percevoir les réelles ressources de RC Stunt Copter. Un titre qui devra donc faire ses preuves, dans un avenir proche, l'originalité du concept ne faisant pas tout.



Vous devez atterrir sur la cible au sol, pour réussir cette épreuve.


UN NUMÉRO HORS SÉRIE SPÉCIAL, UN CD DE DÉMO EXCLUSIF SUR UNE SAGA
DANS LAQUELLE SE SONT AVENTURÉS PLUS DE 35 MILLIONS DE JOUEURS


PlayStation
Numéro 9 • Octobre 1999
MAGAZINE
Hors Série

Busine$$

PAR GOLLUM (jchieze@hfp.fr)

LA
DREAMCAST
...
BON,
UNE MINUTE POUR
PARLER DU BOUTON
MARCHE/ARRÊT

Le jeu vidéo : un business à part entière

LE MONDE DU JEU VIDÉO EN PLEINE EFFERVESCENCE ! ENTRE LES RACHATS PROBABLES ET LES FERMETURES IMMINENTES, ON NE S'ENNUIE PAS UNE SEULE SECONDE. IMPITOYABLE, CE DRÔLE DE MILIEU N'EST EN FIN DE COMPTE RÉGI QUE PAR UNE SEULE LOI : CELLE DES JOUEURS. APRÈS TOUT, C'EST ENTRE VOS MAINS QUE L'AVENIR DES ÉDITEURS SE TROUVE. YOU'VE GOT THE POWER !



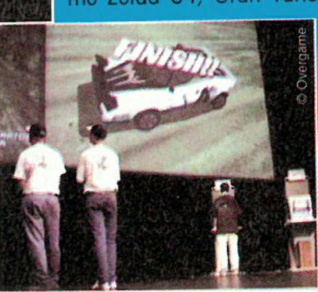
LA DREAMCAST A DE L'HUMOUR

Chez Sega, on souhaite mettre toutes les chances de son côté afin d'attirer les 15-25 ans. Ainsi, après les partenariats avec de prestigieuses équipes du football européen, Sega a décidé de se payer les services du comique (faut le dire vite) Elie Semoun. Le rôle de ce pitre professionnel se résume à devenir le porte-parole de la Dreamcast sur les ondes radiophoniques. Depuis le mois de juillet et jusqu'à la fin de l'année, le gars Elie présentera donc deux émissions d'une minute chaque semaine (on ne pourra pas lui reprocher de nous saouler avec des discours fleuves, en tout cas). Les thèmes « En attendant la Dreamcast » et « Je joue à la Dreamcast » se succéderont au cours de cette période. Avec un peu de chance, Dieudonné prendra bientôt le relais avec des thèmes tels que : « Toi aussi deviens plus beau grâce à la Dreamcast » ou « Découvre comment faire la cuisine avec une Dreamcast ».



FUTUROSCOPE SUR ORBITE VIDÉO-LUDIQUE

Du 3 au 17 juillet dernier se déroulait, au Parc du Futuroscope, le 1er festival international du jeu vidéo. Un événement qui, fort du succès remporté, pourrait bien devenir, dans les prochaines années, un événement incontournable de notre microcosme ludique. Deux compétitions majeures rythmaient le festival. Les Cybers d'Or, permettant au public de tester, puis voter pour ses jeux préférés parmi les 60 mis à sa disposition, furent un véritable plébiscite pour des titres comme Zelda 64, Gran Turismo, FIFA 99 et Metal Gear Solid. L'agréable surprise vint de la victoire de Sonic Adventure (présenté en avant-première, ainsi que Sega Rally 2 et Virtua Fighter 3) dans la catégorie plate-forme. Dans le même temps se tenait le Défidéo, concours opposant les plus valeureux joueurs sur Sega Rally 2, Gran Turismo ou 1080° Snowboarding (ainsi que Combat Flight Simulator sur PC). Ces luttes âpres, mais toujours fair-play et de qualité, vinrent couronner le bon déroulement général du festival… Et rassurez-vous, pour une fois, Pierre Landousy (le vainqueur GT et Porsche Challenge) n'avait même pas fait le déplacement. Une certitude : en réunissant près de 52 500 joueurs de tous les pays et de tous les âges (de 3 à 80 ans), le Futuroscope est parvenu à un peu plus démocratiser les jeux vidéo et a réussi, par la même occasion, son nouveau pari.



© Overgame


© Overgame

APPRENDRE À LIRE LE GOLLUM

Sur son île lointaine, le Gollum, pitit être ma
mifère, a longtemps développé un dialecte p
tant parfois à confusion pour les humains
« normaux ». Ainsi, dans la news du num
dernier intitulée « Sony fait grise mine
lorsque je parlais d'un effritement de 19 %
bénéfices de Sony, il fallait comprendre S
Corporation et non pas Sony Computer Ent
tainment. En clair, la société Sony n'est pas
mieux mais pas de panique, pour la Play, c'
plutôt la pleine forme pour l'instant (c'est
branche la plus prospère de Sony, mêm
Voilà, encore désolé pour ceux qui auraient
s'inquiéter pour la santé de leur boîte gris
nante préférée et c'est promis, le dictionn
agréé Gollum devrait paraître dans toutes
bonnes librairies en février 2000.



INFOGRAMES À L'ASSAUT DES PARCS D'ATTRACTION

Infogrames serait-il trop à l'étroit dans le monde du jeu vidéo ? C'est, en effet, ce qu'on peut se demander au vu de l'accord signé par le leader européen du jeu vidéo avec la société Iwerks. Le but d'Infogrames est simple : il s'agit de rentrer de plain-pied dans le divertissement à grande échelle en lançant la production de films en images de synthèses, destinés à être utilisés dans les cinémas dynamiques et autres attractions montées sur vérins que l'on trouve dans la plupart des parcs de loisir. Le premier titre en développement se nomme Independance War et placera le spectateur au sein d'un conflit intersidéral. Un projet grand public dans toute sa splendeur et qui devrait probablement être suivi par des adaptations de titres tels qu'Outcast ou Alone in the Dark. Qui sait, dans l'avenir, un Infogrames Land pourrait peut-être voir le jour.



UN CHEVAL CABRÉ ET PIXELISÉ





Tandis que F355 Challenge de Sega compte parmi les titres arcade les plus impressionnants du moment, Ferrari souhaite aussi conquérir le marché des consoles. Puisqu'aucun jeu à part entière n'est prévu à ce jour, la prestigieuse écurie a décidé de s'associer à Guillemot afin de concevoir de nombreux accessoires (volant, pédalier, roue de secours, rétroviseurs...) arborant fièrement le logo de la marque. De la bouche même d'Alessandro Furfar, directeur du managing chez Ferrari : « Les fans de simulation automobile et les amoureux de Ferrari vont ainsi vivre une expérience unique et excitante. » C'est amusant mais l'histoire de « l'expérience unique et excitante », ça me rappelle le slogan d'une pub pour un shampooing, comme quoi...

DANSONS AU TRIBUNAL

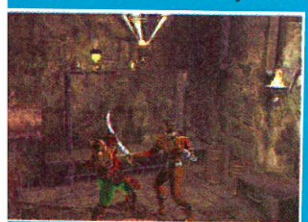


Lacoste, Nike, Mont Blanc, Dior, Chanel... autant de marques qui font la joie des contrefacteurs. Dans ce domaine, la logique semble simpliste : vous prenez un produit à succès puis vous l'imitez plus ou moins grossièrement (même dans ce milieu, il existe des artistes) afin de gagner de l'argent en exploitant le concept ou l'image d'une autre société. Eh bien c'est, à peu de choses près, la mésaventure qu'a connu récemment Konami avec son célèbre jeu de musique Beatmania. Pourtant, ici, les imitateurs n'agissaient pas dans la clandestinité d'un vieux garage tout pouilleux mais se nommaient Jaleco et surtout Namco, avec leur simulateur de DJ baptisé VJ ! Pour Konami, il s'agit d'une simple copie de son titre adoré et l'éditeur réclame des dédommagements, menaçant même d'une poursuite judiciaire. Bah voyons, et dire que la musique est censée adoucir les mœurs... Pas au Japon visiblement.

namco

RIDLEY SCOTT, DU JEU À LA TV

Alors que nous espérons toujours une sortie éventuelle sur console de Dark Earth, le jeu d'aventure de Kalisto, le titre n'en finit pas de connaître le succès en dehors de l'univers du jeu vidéo. Ainsi, après la création d'un jeu de rôles et la parution de deux romans, Dark Earth va amorcer une nouvelle vie sur petit écran. Frappé par la qualité esthétique du jeu, Ridley Scott a, en effet, décidé d'acquérir les droits du jeu afin de produire une série diffusée en live et en prime time sur une grande chaîne américaine. Il sera fort intéressant de voir ce que le réalisateur d'Alien, Blade Runner ou Thelma and Louise parviendra à faire avec cette adaptation de Dark Earth. Des tentatives qui se sont jusqu'à présent toutes soldées par des échecs mémorables.





L'ÉTONNANTE RÉUSSITE DE THQ



Si, à en juger par la qualité de ses jeux, THQ pourrait aisément passer pour le dernier de la classe, cela ne l'empêche pas d'être l'une des sociétés les plus rentables de l'industrie du jeu vidéo. Ne cherchez même pas à comprendre. Ainsi, avec ses simulations de catch sur Nintendo 64 et les licences plus ou moins bâclées sur Game Boy, l'éditeur parvient toutefois à amasser les dollars, annonçant même un résultat record de près de 4,5 millions de dollars (soit environ 27 millions de nos francs) pour la première moitié de l'année. Un résultat obtenu surtout sur le sol américain, où la puissance marketing se substitue parfois à la qualité d'un jeu (qui a parlé des titres Star Wars Episode One ?). Quoi qu'il en soit, pour Brian Farrel, président de THQ, les choses sont claires : « Nous sommes convaincus que l'année 99 sera une nouvelle année record ». Doit-on vraiment s'en réjouir ?

ELECTRONIC ARTS VOIT LA VIE EN DOLLARS



Cramponné depuis plusieurs années à la tê-e du classement des sociétés les plus riches du u vidéo, Electronic Arts s'apprête à basculer ans le prochain millénaire avec un franc sourire. En ce début d'année, l'éditeur a encore enregistré une hausse conséquente (34 %) de son chiffre d'affaires, atteignant ainsi la rondelette somme de 1,221 milliards de dollars ! A ce niveau, même Sony, Nintendo et Sega ne parviennent pas à rivaliser. Ainsi, même s'il est à parier que le résultat financier 99/2000 d'EA sera peut-être légèrement en retrait par rapport à celui de 98/99 (que voulez-vous, l'effet coupe du monde, ce n'est pas tous les ans non plus), il n'y a pas lieu de s'inquiéter pour la santé de l'éditeur. Croyez-nous, le règne des réactualisations sportives n'est pas près de s'écrouler. Vivement FIFA 2022 !

NetP@d

PAR CHRIS ET GOLLUM
(cdelpierre@hfp.fr,
jchieze@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) :
Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

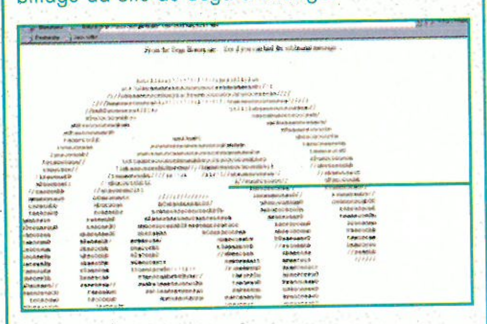
EH BIEN VOILÀ, NOUS Y SOMMES, C'EST LA RENTRÉE. REMARQUEZ, MOI ÇA M'ARRANGE. QUI DIT RENTRÉE DIT ÉTÉ QUI SE TERMINE. JE NE SAIS PAS POUR VOUS MAIS MOI, LA CHALEUR, JE TROUVE ÇA INSUPPORTABLE. VOUS PRENEZ VOTRE DOUCHE, VOUS SORTEZ DEHORS ET HOP, DIX MINUTES PLUS TARD, VOUS ÊTES EN SUEUR. MOI JE DIS : « AU SECOURS ! TOUT ÇA POUR DIRE QUE TRAVAILLER DANS CES CONDITIONS, ÇA N'EST PAS FACILE. AVEC L'AMI GOLLUM, QUI EST AUSSI MOTIVÉ PAR LE BOULOT QUE MOI LORSQU'IL S'AGIT DE ME LEVER AVANT MIDI LE MATIN, NOUS FORMONS DONC UNE ÉQUIPE DU TONNERRE. IL N'EMPÊCHE : VOICI LES NEWS QUE NOUS AVONS RÉCOLTÉES POUR VOUS SUR LE NET CET ÉTÉ. COMME QUOI...

Les infos chaudes du Net

PLAYSTATION



Caché dans la page de bienvenue du site de Sega, au milieu d'une série de caractères formant le logo Dreamcast, un subtil « Sony Sucks » (Sony craint) a été dissimulé. Contactés à ce sujet, les gens de chez Sega ont déclaré qu'ils ne savaient pas d'où cela venait mais qu'ils avaient des gens très passionnés à l'intérieur de leurs bureaux. Evidemment, le message subliminal a été effacé. Le particulier qui l'a découvert à même été récompensé par Sega qui lui a envoyé un carton de « goodies ». Sony ne s'est pas formalisé de la chose et s'est dit plutôt flatté de s'apercevoir que la concurrence était si paranoïaque. Remarquez que, depuis cet « incident » plus anecdotique qu'autre chose, l'habillage du site de Sega a changé.

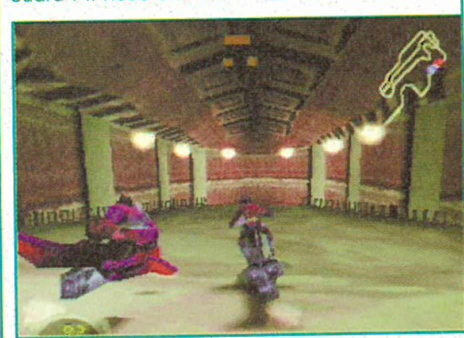


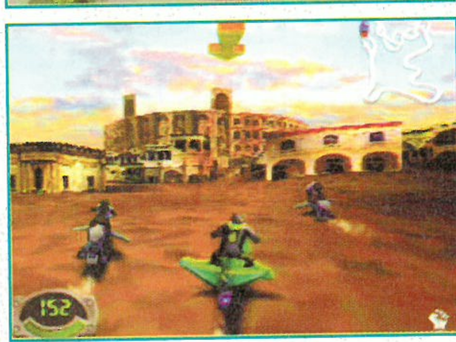
Sony annonce le développement d'un nouveau laser pour la PlayStation 2. Ce dernier permettra de lire les CD ou les DVD indifféremment. Dans les lecteurs de DVD actuels, l'utilisation de deux lasers différents est nécessaire. Si ce laser « unique » fonctionne, cela permettra à Sony de faire des économies pour ce qui concerne le coût de fabrication de la PS2.

Un add on pour Tenchu – Choice of Tenchu : Shinobi 100 – est prévu au Japon pour le 5 novembre prochain. Ce dernier incluera plus de 100 nouvelles missions provenant d'un concours qui a permis aux joueurs japonais d'envoyer les niveaux qu'ils ont eux-mêmes créés. Rappelons que dans le dernier épisode, Tenchu Shinobi Gaisen, un éditeur de niveaux est inclus...

Square développe actuellement 3 jeux pour la PlayStation 2. Parmi ceux-ci, un titre est confirmé : Ergheiz 2. Nous, on aurait préféré Tobal 3...

La série des Jet Moto a toujours eu beaucoup de succès aux Etats-Unis. Le troisième épisode est prévu le 14 septembre. 989 Studios (Syphon Filter, Sled Storm...) paraît avoir fait des progrès dernièrement question programmation. Jet Moto 3 saura-t-il nous étonner ?





La version US de Dino Crisis, prévue pour septembre, incluera une version jouable de Resident Evil 3.

Une conférence de développeurs concernant la PlayStation 2 a eu lieu en août, en Angleterre. C'est la première fois que cette machine et les possibilités qu'elle offre ont été présentées dans le détail aux développeurs européens.

De nouveaux écrans de Breath of Fire IV ont é présentés par Capcom. Cet épisode reprend le personnages principaux de BOF 3 et les do d'une qualité d'animation hors du commu puisqu'il est dit que chaque héros possède u palette de mouvements de plus de 3000 imag d'animation. Un véritable dessin animé...



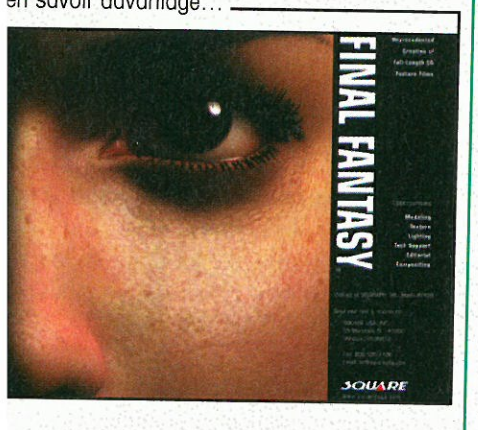


Le musicien Ryuichi Sakamoto (qui a compo entre autres, les musiques du Dernier emper ou encore celle de Furyo), sera le composit des musiques de Final Fantasy Exceptionnellement, ce ne sera donc p Nobuo Uematsu qui s'en occupera... Lorsqu sait que Tetsuya Nomura (character designer FF VII et VIII) ne participe pas non plus au p jet, on se dit que le prochain épisode de la s risque, en effet, de quelque peu nous déroute

Sony a annoncé la sortie de Jumping Flash 3, le 14 octobre au Japon. Nous y verrons de nouveau Robit et MuMu, deux héros bien connus des fans de la série.

Jojo's venture, un jeu d'arcade de Capcom, va être adapté sur PlayStation. Le jeu sort en octobre et il proposera des bonus inédits, comme la présence de nouveaux personnages ou des mini-jeux originaux.

Cela n'a pas un rapport direct avec Sony ou la PlayStation mais l'info concerne Squaresoft, donc bon... De nouveaux éléments scénaristiques concernant le film en images de synthèse que Square a l'espoir de sortir pour 2001 sont désormais connus : l'histoire se déroule en 2065, sur une Terre technologiquement très avancée. Le moderne et l'irrationnel se combinent ici puisque l'existence des âmes a été prouvée. Les scientifiques ont découvert qu'une énergie spéciale était liée à elles. On ne sait pas de quelle façon, exactement, cela influe sur l'histoire... A côté de cela, des aliens menacent d'envahir la Terre (la destruction du monde est un thème récurrent de la série). C'est un humain du nom de Grey qui va essayer de les arrêter. A la lumière de ces maigres informations, il ne nous reste plus qu'à attendre quelques années pour en savoir davantage...

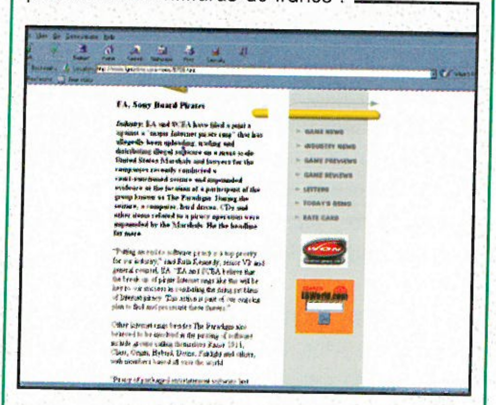


;T Interactive prépare la sortie de Duke Nukem : ime to Kill 2 (nom provisoire) sur PlayStation. e jeu devrait sortir l'année prochaine, en avril.

odemasters annonce la sortie de Colin McRae ally 2 sur PlayStation et PC. Le jeu reprend la aison 99-2000 de l'équipe Ford Focus. Le ioteur graphique a été retravaillé pour proposer ne qualité se rapprochant davantage du rendu ioto. Les voitures modélisées utiliseront égaleient un plus grand nombre de polygones. La ortie du jeu ? L'année prochaine, à une date déterminée.

ı sortie de Gran Turismo 2, au Japon, est poussée au mois d'octobre. Il semblerait que raison de ces retards répétés provienne de problèmes de licences, le jeu mettant en scène les voitures de nombreux constructeurs différents. Ces derniers n'ont apparemment pas tous donné leur accord...

SCEA et Electronic Arts poursuivent en justice des pirates informatiques faisant le commerce de jeux vidéo par le biais du Net. C'est à un véritable réseau organisé que les deux géants s'attaquent, et ils espèrent que leur action – ici la confiscation d'un PC, de plusieurs disques durs et de nombreux CD – sera suivie par d'autres à l'avenir. « Faire s'arrêter le piratage informatique est une priorité pour notre industrie », a déclaré Ruth Kennedy, d'EA. Il faut savoir que les pertes estimées de la compagnie s'élèvent, en 98, à plus de deux milliards de francs !


EA, Sony Board Pirates

GAME NEWS
INDUSTRY NEWS
GAME PREVIEWS
GAME REVIEWS
LETTERS
TODAY'S DEMO
RATE CARD

George Lucas, qui ne cache pas son admiration pour la PlayStation 2, a révélé qu'il serait intéressé pour qu'un jeu « Star wars : episode 2 » sorte sur cette console, dans l'avenir. On dit que Steven Spielberg lui aussi, après avoir admiré quelques démos de la PS2 lors du dernier salon de l'E3, serait agréablement impressionné. Si ces deux-là sont admiratifs, on peut être tranquilles quant aux capacités de la machine...

Alors que leur Dragon Quest VII se fait toujours attendre, Enix annonce la sortie d'un nouveau RPG sur PlayStation : Valkyrie Profile. Lié à la mythologie nordique, le jeu vous invite à incarner une déesse de la guerre qui part collecter des âmes pour ensuite s'en servir contre d'autres dieux dans le Valhalla. Signalons qu'ici, Enix est l'éditeur du jeu, le développeur étant une autre société du nom de Tri-Ace.





GT Interactive annonce que lors de son premier mois de sortie, Driver s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, sur PlayStation, à travers le monde. Un joli carton qui confirme tout le bien que l'on pense de ce jeu...

Dans le numéro d'août de Games Business Magazine, Epic Megagames déclare être en train d'adapter le moteur d'Unreal Tournament (qui sort bientôt sur PC) pour la PlayStation 2. « Nous ne pensions pas au marché des consoles tant que ces dernières n'étaient pas assez puissantes », déclare Mark Rein, d'Epic Megagames. « Le plus important pour nous est la quantité de mémoire vive et la puissance du microprocesseur. La PlayStation 2 est performante dans les deux cas. Par comparaison, la Dreamcast est assez puissante du point de vue du rendu graphique, mais nous n'avons pas été aussi impressionnés par la quantité de RAM, plus limitée, dont elle dispose ».

Phil Harrison, de Sony C.E., précise que lorsque la PlayStation 2 sortira aux US, elle ne proposera pas de modem intégré. « Si nous adoptions un modèle de modem pour le moment, il deviendrait obsolète lors de la sortie de la console ». La PS2 proposera en fait différents systèmes d'interface qui permettront à l'utilisateur d'y relier le modèle de modem qui lui convient : modem classique, modem câble etc. Chacun pourra faire selon ses besoins. Et son porte-monnaie...

La version US de Um Jammer Lammy voit une de ses scènes modifiée. En japonais, Lammy tombe par terre et son âme sort de son corps. Elle se demande si elle est morte et se rend compte qu'elle se trouve en enfer. Elle doit alors jouer un morceau pour en sortir. Aux US, ladite scène a été censurée (!) et Lammy se retrouve sur une île. Elle peut en revenir de la même façon. L'exemple est anecdotique mais en même temps assez frappant. Comment une scène aussi peu terrible peut-elle être censurée ? Les USA traversent une sale passe...

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

DREAMCAST

Initialement prévu pour accompagner le lancement de la Dreamcast, D2 se complaît dans l'art des retards successifs. Pourtant, c'est décidé, l'aventure tenant sur 4 GD-Rom pourra enfin débuter le 11 novembre prochain... soit près de deux semaines après la sortie de Resident Evil 3 sur Play. Un hiver bien flippant en perspective.

Konami aime satisfaire les accros du « je bou-bouge mon corps devant ma TV avec un pad dans la main » ! C'est donc sans surprise que Pop'N Music 2 a été annoncé sur Dreamcast.

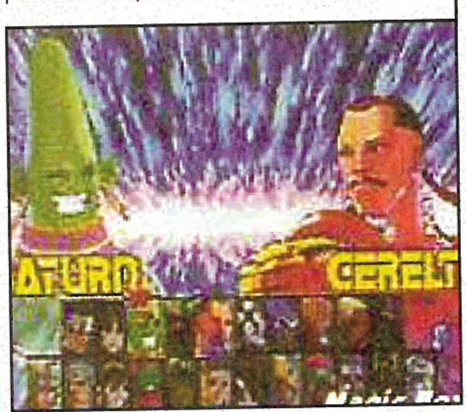
Aux Etats-Unis, la DC semble bien partie pour réaliser un superbe lancement. En effet, à ce jour, Sega US a enregistré pas moins de 200 000 pré-commandes, battant ainsi le record détenu par la PlayStation (100 000 consoles réservées). Selon les estimations, il faudrait compter avec une base de 1,5 million de DC installées sur le Nouveau Continent d'ici la fin mars 2000. Une belle revanche pour Sega.



La Fox Interactive va faire subir un petit lifting 128 bits à Croc 2. Espérons que le dragonnet en profite pour revoir ses aptitudes athlétiques (surtout les sauts, argh !), plutôt déficientes sur PlayStation.

Microsoft vient d'envoyer aux développeurs DC une version améliorée de Windows CE (le système d'exploitation de la console). Capacité Internet accrue et facilité de conversion PC/DC comptent parmi les principales améliorations.

Capcom a confirmé pour octobre la sortie de Star Gladiator 2 : Nightmare of Bilstein. Bonne nouvelle, à l'image de Namco pour Soul Calibur, la version DC de SG 2 sera techniquement bien plus aboutie que son équivalent arcade.





Sega Japon se concentre désormais sur le jeu en réseau. Ainsi, un système de « pay per play » a vu le jour à partir du 5 août. Le coup d'une partie ? Eh bien, 2,5 francs environ ! Moins cher qu'une baguette de pain donc. J'ai toujours su que la vie étaient faite de priorités...

Suite à l'accord d'édition noué avec Microsoft, Konami a annoncé la sortie de MS Flight Simulator sur DC pour la fin de l'année. Dans la foulée, trois autres titres devraient subir le même traitement. Et nous de scander : Midtown, Midtown, Midtown Madness !

F1 World Championship devrait être la seconde simulation d'Irvine, Hakinen, Alesi (etc.) à montrer le bout de son nez sur DC. Prévu pour la fin de l'année, le titre incluera toutes les données officielles de la saison 99 (circuits, écuries, pilotes). Schumacher ne pourrait donc pas être jouable pendant la seconde moitié du jeu... meuh non, je rigole, oh ça va !





Sega s'est associé avec la société Marigul afin de produire un nouveau type de Visual Memory. Ses particularités seront une augmentation de la capacité de sauvegarde, l'apparition d'une prise pou[r] écouteur et, surtout, la possibilité d'écouter des musiques au format MP3 ! Avis aux amateurs.

Les campagnes publicitaires Shenmue s'intensi[fient] au Japon. Dernier fait marquant en date : des bornes de démo ont été installées dans le métro de Tokyo. Ah ça, pour faire monter la pression Sega s'y connaît... Vivement le mois d'octobre !

Accolade vient d'annoncer la sortie de Test Drive ((ben voyons, à dans 10 ans pour Test Drive 16 ainsi que de Slave Zero. Les deux titres auraient pour spécificité de faire ronronner votre modem tout neuf puisque des parties réunissant jusqu'à 16 concurrents en simultané seront au programme. Le chiffre 16 je vous dis, le chiffre 16.



Tout le monde l'espérait et Tecmo a finaleme[nt] levé le voile : Dead Or Alive 2 sortira sur [DC] moins de 6 mois après la version arcade ! Bo[n] d'accord, cela reste encore assez flou m[ais] cette mise au point permettra au moins [de] rendre définitivement hystérique les fanas [de] jeux de bastons... C'est déjà ça.

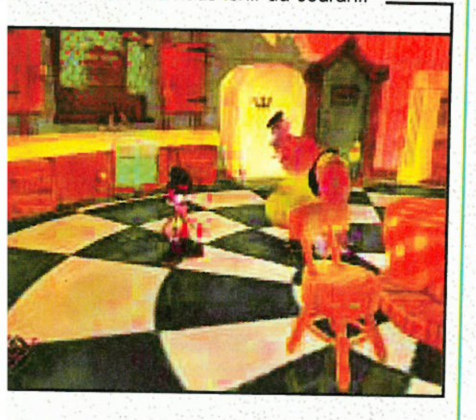
Interplay fera ses débuts sur DC avec MDK2. [Ce] jeu d'action à la Tomb Raider, tendan[ce] futuristico-psychédélique, arrive à point nom[mé] dans un genre encore peu étoffé sur DC. Cela suffira-t-il pour s'imposer ? Rendez-vous à N[...] pour le verdict.





Pour la sortie de Buggy Heat, CRI organise un grand tournoi via Internet. Le vainqueur de cette honorable compétition repartira avec un zoli chèque de 1 500 francs plus une casquette du jeu. Pour CRI, il s'agit de la seconde compet' du genre après celle organisée pour le lancement d'Aero Dancing, son premier titre DC.

Avec Floigan Brothers, les développeurs de Visual Concepts souhaite produire un titre d'action/plates-formes à l'esthétique très proche d'un dessin animé de Disney. Animations délirantes et atmosphère toon devraient faire la force de ce jeu prévu pour l'automne 2000. Nous aurons donc l'occasion de vous tenir au courant.



Sword of Vengeance, de Crave, sera le premier titre d'action/aventure médiéval sur DC. Au menu : une quinzaine de niveaux gigantesques, aussi bien en intérieur qu'en extérieur, des cohortes d'ennemis à réduire en bouillie pour un donjons et dragons-like des plus prometteurs.





Sega Japon mène en ce moment des tests afin d'équiper la DC d'une connexion Internet via câbles optiques. Si les essais s'avéraient concluants, la rapidité et les tarifs du jeu en réseau deviendraient exceptionnels.

Parlez d'Half Life à un joueur PC et vous serez bon pour quelques heures de superlatifs et autres sourires béats. Une sensation étrange que devrait bientôt ressentir les possesseurs de DC, Sierra souhaitant effectivement convertir son chef-d'œuvre sur la console de Sega.

Evolution avait été le premier RPG sur DC, ce qui lui permis de connaître un relatif succès. Résultat, Evolution 2 débarquera en cette fin d'année sur l'archipel nippon. De l'avis même de l'éditeur Sting, les « évolutions » s'annoncent minimes. C'est beau la franchise.





Rumeur : Infogrames aurait finalement décidé de publier V-Rally 2 sur Dreamcast. Si tel était le cas, Sega Rally 2 aurait alors affaire à un très sérieux concurrent.

NINTENDO 64

Quelques clichés de la suite de Zelda viennent tout juste de pointer le bout de leur nez ! Link apparaît dans un monde à la beauté graphique accrue, et on s'attend à vivre de nouvelles aventures de rêve !





Le DD64, qui y croit encore ? Eh bien, malgré le scepticisme général, Nintendo persiste en annonçant sa sortie « définitive » pour le mois de décembre au Japon. Pour accompagner son lancement, une dizaine de titres devraient être prêts (dont un simulateur économique baptisé Wall Street !). Tous les jeux DD64 seraient censés tirer partie de la connexion Internet (un modem 28.8 Kbps, le strict minimum). Des adaptations d'anciens succès de la NES, Super Nintendo et Game Boy sont même prévus. Nintendo veut-il innover ou se mettrait-il à la brocante ?



Du nouveau concernant Destruction Derby 64. Le titre proposera un choix de 12 bolides ne demandant qu'à se froisser la tôle, tandis que différents modes 4 joueurs ont aussi été intégrés pour des destructions plus conviviales. Vivement novembre.

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET



Nintendo a tranché : le nom de code de sa future console 128 bits n'est plus Dolphin, mais « Next Generation Nintendo ». Explicite et permettant de mettre en avant le nom de la société, ce nouveau nom s'illustre aussi par sa grande originalité, enfin...(soupir).

Ridge Racer 64 s'annonce sous les meilleurs auspices. Développé par NST (Namco se contentant de superviser), le jeu regroupera tous les circuits de Ridge Racer 1 et 2, plus une vingtaine de véhicules paramétrables à volonté, ainsi qu'un bon nombre de mode 4 joueurs inédits. Prévu pour les fêtes de fin d'année au USA, espérons que Ridge Racer 64 se décide à faire rapidement un petit crochet par l'Hexagone.







Moins d'un an après sa sortie, une Special Edition de Castlevania 64 va voir le jour. L'aventure se déroulera quelques heures avant le premier opus (bienvenue à Prequel Land). Quant au rendu graphique, il devrait être affiné.

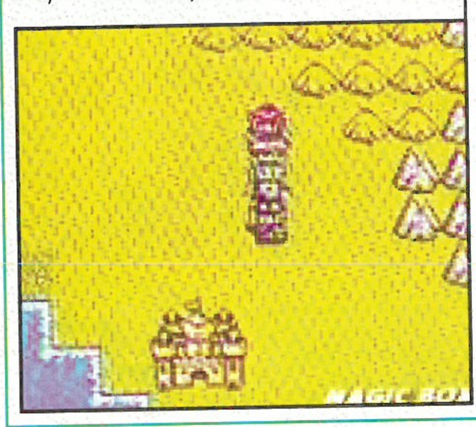




PORTABLES

Décidément, nous finirions par croire que la Game Boy est éternelle. Nintendo n'a en effet de cesse d'améliorer sa portable. Le dernier accessoire en date lui permettra de downloader des jeux via un téléphone mobile. Le fin du fin serait même de transformer sa portable en juke-box à MP3 (les fichiers pouvant ensuite définitivement être stockés sur le DD64). La « vétérante » des consoles encore sur le marché n'a pas fini de nous surprendre.

Alors que des millions de fans attendent désespérément la sortie de Dragon Quest VII sur PlayStation, Enix surprend tout le monde en ressortant de ses vieux tiroirs Dragon Quest 1 et 2 version Game Boy Color, oui messieurs dames ! Si cela continue à ce rythme, la GBC va finir par faire de l'ombre à la PlayStation. Incroyable.



En mettant au point le Wonder Gate pour sa cons[...] le portable Wonder Swan, Bandaï adresse direct[...]ment sa réponse à Nintendo. En effet, grâce à [...] sympathique accessoire, la Wonder Swan pour[...] elle aussi se connecter à Internet via un télépho[...] mobile. Le modem, un bon petit 38,4 Kbps, allié [...] un browser dédié ainsi que sa gestion de 50 mai[...] vous permettra de surfer sur le Web comme sur n'importe quel ordinateur. Une autre surprise concerne l'autonomie de cette petite merveille. Avec une seule pile AAA, il sera possible de rester connecter pendant près de 5 heures ! Le tout pour un prix inférieur à 300 francs (aaah, je meurs !). Avec ses capacités excellentes et son prix particulièrement attractif, il ne fait aucun doute que le Wonder Gate risque de cartonner au Japon. Tandis qu'en France, nous attend[...] toujours une hypothétique sortie de la porta[...] monochrome de Bandaï... bouuh...

Pour ceux qui ont apprécié le film Microcosm[...] ils apprendront avec une joie non feinte, la s[...]tie de Battle Insects sur Game Boy Co[...] Disposant d'une réalisation étonnante de qu[...]té, ce petit titre vous plongera dans l'univers f[...]cinant du peuple de l'herbe. C'est trop puiss[...] d'étudier la vie des fourmis.





Un nouveau Zelda baptisé The Legend Of Ze[...] Fruit Of The Mystical Tree va être publié sur [...] (des rumeurs voudraient qu'il soit suivi ra[...]ment par deux autres épisodes). Elément int[...]sant : Nintendo aurait délégué l'élaboratio[...] scénario à la société Flagship, fondée par Yo[...] Okamoto, l'un des créateurs de la série Resident Evil. De là à penser que Link comb[...] des zombies... Eh bien, rien ne sert de rêve[...]

Toutes les sorties japonaises et américaines

Après des hauts et des bas et un FFVIII très controversé (si, si !), Squaresoft nous revient en meilleure forme, avec un quatrième volet de Legend of Mana d'une beauté féerique. Un RPG inévitable, pour les fans de la première heure. Konami, quant à lui, assure grave de grave ce mois-ci, avec la suite de Vandal Hearts et un jeu de guitare ultra fun dans la lignée de Beat Mania que les fans de Steve Vai et d'Ymgwie Malmsteen se doivent de posséder. Port de la perruque bouclée obligatoire ! Sinon, Capcom continue sa grande opération de recyclage et se casse une nouvelle fois les dents. Rival School 2 sera le nanar opportuniste de cette rentrée 99. Pour les Zooms des jeux Dreamcast, nous vous renvoyons à notre supplément spécial. Soul Calibur, Air Force Delta, Buggy Heat et Street Fighter Zero 3 vous y attendent !

Guitar Freaks (100)



Vous êtes une brêle en solfège ? Vos doigts boudinés contrarient votre carrière de guitar heros ? Fini la déprime, Konami a enfin LA solution à votre problème !

Legend of Mana (108)



Gollum a complètement craqué, Greg est un peu plus mitigé. Bref, ce quatrième opus ne laisse pas indifférent. Du bon Squaresoft certes, mais qui ne confine pas au génie.

Vandal Hearts 2 : Gate Above the Sky (106)



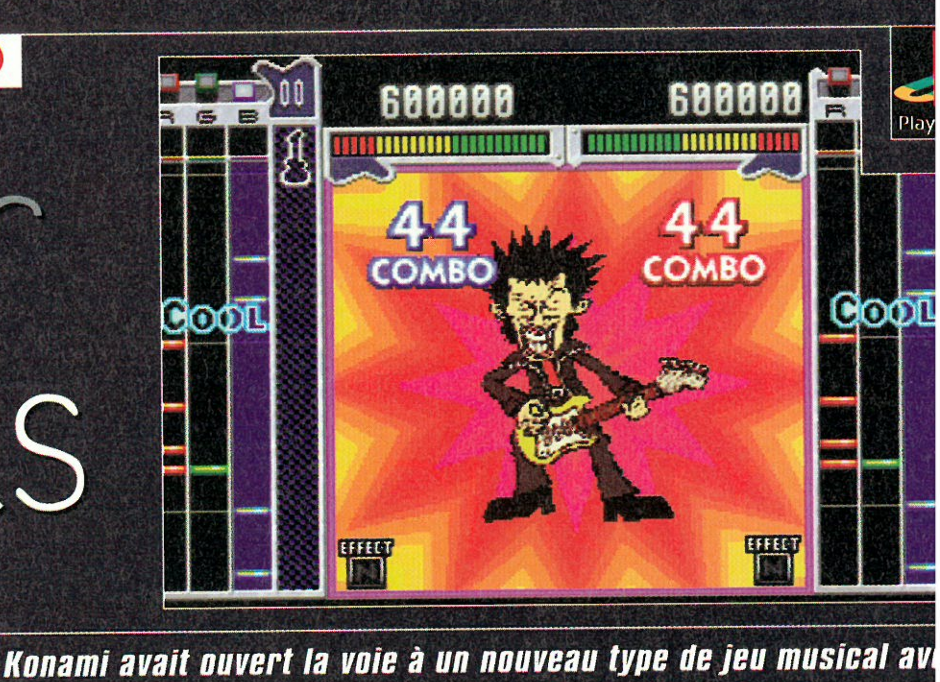
Un deuxième volet d'une grande richesse tactique et scénaristique. Mais, pour en profiter pleinement, Kanji oblige, il faudra patienter jusqu'à la sortie européenne.

Zapping (112)



La rentrée, c'est aussi la période des mauvaises notes. Comme Greg nous a ramené plein de jeux du Japon, ce mois-ci, vous avez droit à 3 pages de zapping ! Youpi !

Guitar Freaks



Konami avait ouvert la voie à un nouveau type de jeu musical av... Beat Mania. Il continue donc dans la foulée en explorant cette fois-ci les méandres du fun guitaristique.

Qui n'a jamais rêvé de jouer de la guitare comme un Dieu ? Souvenez-vous de votre jeunesse, lorsque vous mimiez les jeux de guitare de vos morceaux musicaux préférés, devant un miroir, avec un walkman sur les oreilles et un instrument imaginaire dans les mains. Rien que le fait d'y repenser vous submerge de honte, n'est-ce pas ? Ensuite, le temps a passé, vous avez pris des rides et vous vous dites maintenant que vous êtes désormais trop vieux pour apprendre à jouer de cet instrument à cordes. Heureusement, Konami va remédier à cette situation inconfortable grâce à son nouveau titre qui se veut la suite de Beat Mania. Si ce dernier ne proposait pas un périphérique de jeu très amusant avec sa grosse boîte et ses touches énormes, Guitar Freaks, lui, innovera et apportera plus de convivialité dans les chaumières avec sa guitare en plastique qui se branche directement sur la PlayStation. Un petit bitoniau vous permettra de gratter en aller-retour votre périphérique tandis que trois boutons viendront s'enficher dans le manche, placés dans trois frets différentes. Je vous rassure tout de suite, pas la peine de s'appeler Jimi Hendrix pour pouvoir frimer à la guitare devant ses amis.



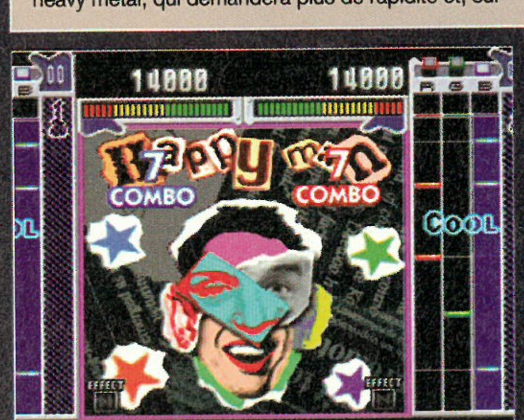


Lorsque vous enchaînez les accords adéquats... scores augmentent sensiblement sous l'effet des co...

UNE HISTOIRE DE COORDINATION

La difficulté de la prise en main du périphérique de Guitar Freaks réside dans le même problème de synchronisme que pose l'exercice de la vraie guitare. C'est-à-dire coordonner indépendamment la main gauche et la main droite pour gratter et presser les touches sur le manche de l'instrument. Les accords constituent les combinaisons des boutons à maintenir enfoncés (parfois simultanément) durant le grattage. Sinon, pendant le jeu, vous devrez reproduire les accords et les séquences rythmiques qui défilent sur le côté de l'écran. Bien entendu, la difficulté des épreuves dépend du registre musical exploité. Par exemple, le blues sera plus accessible que le heavy metal, qui demandera plus de rapidité et, surtout, de changements de placements de doig... le manche. C'est pourquoi je vous conseille... gagner plus de rapidité dans le grattage, d'... un morceau de carton en guise de médiato... effectuer des allers-retours sur ledit bit... Autrement, le soft compile vingt-cinq airs mu... d'excellente facture piochant dans une vari... styles hétéroclites (jazz, rock, pop, techno, ...core...), et possède de nombreux modes c... (deux joueurs, entraînement, arcade...) qui c... fieront les plaisirs des joueurs. Et puis, même... vrais guitaristes trouveront le grattage du pé...rique imprécis sur les retours (grattage du ba... le haut), ils ne pourront que s'amuser et tro... soft génial. Les autres se laisseront séduir... peine malgré le challenge relevé qui les atte...





Guitar Freaks

Editeur	Konami
Dispo. Europe	non communiquée
Genre	simulateur de guitare
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	oui
Niveau de difficulté	7
Difficulté	moyenne
Continue	infinis
Spécial	utilise le Guitar Freaks Controller
Existe sur	Arcade au Japon



Un récapitulatif de vos performances s'affiche après chaque épreuve.

Guitar Freaks va faire de vous une star le temps d'un morceau !

Note

8/10 Avec la guitare

2/10 Sans la guitare









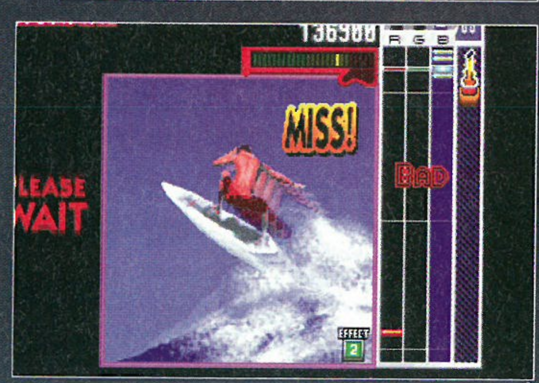


Un total de ving-cinq musiques aux styles hétéroclites vous est proposé.

Pour une fois, un jeu au concept tordu va mettre les joueurs d'accord !




...niquement, ne vous attendez pas à un ...tat transcendant !



La main du Diable



Konami n'a pas prévu dans Guitar Freaks, d'inclure un mode de jeu spécial pour les gauchers dans lequel les commandes seraient inversées. En effet, notre cher Elwood, grand gaucher devant l'éternel, ne pouvait que se plaindre de la difficulté de l'interface et subir les railleries de son collègue et guitariste Willow. Vous auriez dû le voir, notre cher Elwood, en train de transpirer pour sortir un accord potable… Alors, s'il vous plaît les gens de Konami, pensez à la minorité gauchère pour la version européenne de ce titre ! L'appel est lancé !

Grandia

Considéré comme le meilleur RPG jamais sorti sur Saturn, Grandia se devait de faire une apparition sur PlayStation. C'est chose faite !









Grandia, c'est, pour beaucoup de joueurs, à la fois de bons et de mauvais souvenirs. De très bons souvenirs parce que le scénario du jeu ainsi que l'ambiance générale sont excellents et ont ému tous ceux qui ont eu le courage de s'y frotter. Et du courage, il en a fallu, parce que, et c'est là le mauvais souvenir qu'a pu laisser Grandia, il est complètement en japonais. Ce qui d'ailleurs est toujours le cas aujourd'hui, dans cette version PlayStation. Mais ne boudons pas notre plaisir, car le jeu va être distribué prochainement aux Etats-Unis par Activision. On pourra donc le retrouver en anglais... La classe. Toutefois, cela ne vous aide toujours pas à comprendre ce qu'est Grandia. Complètement à l'opposé de Final Fantasy, dans lequel des personnages très matures partent sauver le monde, Grandia propose une ambiance bon enfant avec son héros âgé de 14 ans, Justin, qui rêve de devenir un grand aventurier. C'est donc dans le but d'accomplir son rêve le plus cher qu'il part explorer les ruines voisines de son village. Il tombe alors sur l'esprit d'une jeune fille membre d'une ancienne civilisation. Cette dernière, nommée Rillette (véridique, décidément, nos amis japonais...) apprend à Justin l'emplacement des vestiges de son monde et l'invite à la rejoindre. Bien évidemment, tout démarre dès que l'on apprend que le terrible et puissant empire guerrier du seigneur Barl s'intéresse, lui aussi, aux ruines de cette lointaine civilisation. Dès lors, la route de Justin sera semée d'embûches et de pièges qu'il devra déjouer, aidé de divers compagnons qui se joindront à lui dans son périple.



EPIQUE MAIS HOQUETAN

La première surprise, lorsqu'on lance cette PlayStation de Grandia, c'est la qualité d phismes, plus fins que sur Saturn. La secor prise, qui suit immédiatement la première, mauvaise qualité de l'animation qui sévit Car, oui, contrairement à la version Saturn sion PlayStation rame à des endroits très p elle rame parfois tellement que cela en devi loureux pour les yeux, tant les saccades s sentes et persistantes. C'est bien dommag système des combats vraiment original ass fantastique scénario et aux musiques entra donnent un jeu proche de la perfection. Or aussi regretter le fait que les sprites son alors que les environnements sont en 3D n'oublions tout de même pas que ce je passionnant et, bien plus que l'aspect tec c'est avant tout l'intérêt d'un jeu qui fait que l'o se. Avec Grandia, on risque de s'amuser lon

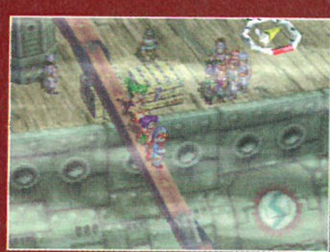
Grandia

Editeur	Game Arts/Esp
Dispo. Europe	fin 99
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	aucun
Difficulté	moyenne
Continue	illimités
Spécial	Dual Shock, Pocket Station
Existe sur	Saturn
Compréhension de la langue	recommandée

Une version PlayStation tardive et surprenante

Note
7/10







Parmi les mini-jeux, on retrouve une épreuve de ménage sur le pont du bateau.



Il faut discuter avec tous les habitants des villages, pour obtenir des renseignements.







Avoir la bonne vue



Si vous n'avez pas regardé l'éclipse sans lunettes, le 11 août dernier, vous devriez encore posséder une assez bonne vue pour profiter de ces intéressants points bleus qui permettent, pendant quelques instants, d'avoir une vue d'ensemble de l'endroit où vous vous trouvez. Ça aide pas mal, dans les labyrinthes.





Les boss sont aussi de la partie et ils ne seront pas seuls.

Lors des combats, il est possible de réaliser des combos, en frappant à plusieurs sur le même adversaire.





Rival Schools 2





La rentrée scolaire annonc[e le] retour de l'éternelle lutt[e de] pouvoir entre l'élève e[t le] professeur. RS2 tombe à [pic] puisqu'il permettra à cert[ains] d'entre vous de donner l[eur] cours à toutes for[mes] d'expressions… corporell[es]

Rival Schools premier du nom avait su se démarquer des autres productions du genre, malgré ses lacunes techniques (graphismes en basse résolution, modélisation grossière des combattants…), par son extravagance et l'originalité de son système de jeu. Il était donc normal que nous soyons en droit d'aspirer à un titre plus abouti pour cette suite tant attendue. C'est donc avec une hâte certaine, persuadés d'être récompensés pour notre patience, que nous insérons le jeu dans la console. D'emblée, l'interface s'avère différente, avec une profusion de somptueux dessins mettant en scène les protagonistes du soft dans diverses situations. Puis nous arrivons sur l'écran des menus généraux, devant lequel nous nous retrouvons ébahis devant tant de richesse d'options de jeux. Effectivement, un total de quatorze indications en japonais nous est craché au visage. Mais la joie et l'allégresse retombent bien vite : le premier mode est un jeu de rôle discursif en japonais totalement incompréhensible pour les néophytes et, qui plus est, il propose une succession d'images mornes en haute résolution. Comme un air de déjà vu…

UNE SUITE AU « DAUBE-NIVEAU » !

Ensuite, on passe rapidement à la seconde option. Ce qui nous fait arriver à la partie la plus intéressante du soft : le mode Arcade. Et, ô stupeur : on retrouve exactement tous les combattants du premier opus et… seulement deux persos inédits (soit un total de 22) ! D'autant plus que ces « petits nouveaux » ne profitent pas d'un charisme messianique. Bien au contraire, le premier perso incarne un ridicule et longiligne adepte de la natation et le second, une photographe bien « japo-gnan-gnan ». Brusquement, sous l'effet de la crainte, on tente de se rassurer comme on peut en se disant que la suite peut encore nous réserver de bonnes surprises. Autant vous le dire tout de suite, le reste « craint » à fond ! Cette première sensation de déjà vu s'amplifie, bien que nous découvrions plus loin de sympathiques petits jeux bonus inédits (une course d'athlétisme, une épreuve de danse à la Bust A Groove…). La réalité apparaît alors fatalement, aussi limpide que de l'eau de roche. « Quelle réalité, Morpheus » ? (copyright Matrix). Que Rival Schools 2 n'est pas une vraie suite mais seulement une mouture améliorée du premier épisode, avec toutes ses options secrètes décoincées ! Qu'on y retrouve les mêmes bonus, les mêmes coups spéciaux, les mêmes décors et graphismes, le même mode d'édition des personnages etc. Un véritable scandale lorsque l'on sait que le jeu en import coûte aux alentours de cinq cents francs ! C'est pourquoi il est inutile de se procurer cette fausse suite si vous possédez déjà le premier épisode. Le cas échéant, le titre a, de toute façon, encaissé un « coup de vieux » trop sensible pour réussir à séduire les fanas actuels des jeux de baston. Laissez tomber !

La partie jeu de rôles n'offre aucun intérêt si vous ne maîtrisez pas parfaitement la langue nipponne.



Rival Schools 2	
Editeur	Capcom
Dispo. Europe	inconnue
Genre	baston
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	oui
Niveau de difficulté	8
Difficulté	facile
Continue	Infinis
Spécial	utilise aussi la Pocket Station
Existe sur	rien d'autre
Compréhension de la langue	inutile

Seulement trois bonus inédits !

ous reconnaîtrez aisément les petites épreuves du mode Extra uisqu'elles sont, en grande majorité, issues du premier Rival chools. Cependant, Capcom a ajouté trois jeux inédits très vertissants mais qui, sur une longue durée, ne cassent osolument pas des briques.

La course d'athlétisme



Tapotez sur le bouton ⊗ en rythme selon la vitesse de nobilité de votre jauge jaune au bas de l'écran pour faire accélérer le pas de course de votre personnage. Cette preuve demande beaucoup de rigueur et du timing.

Le contest de danse



Vous devrez vous mesurer à un adversaire sur un autre terrain : celui de la piste de danse ! Le but de la manœuvre consiste ici à reproduire la séquence de danse de votre concurrent, symbolisée par des anipulations plus ou moins longues au paddle. C'est, en fait, ne sorte de Simon qui demande en même temps un sens doutable du rythme ! Vraiment pas évident.

Le base-ball



De loin l'épreuve la plus acile, il faut juste frapper la balle au bon moment pour effectuer des Home Run ! Un bon sens de l'anticipation suffit !



Shoma tente d'effectuer un Home Run avec le très « decker » Hayato !

Note

4/10



Pas de suite réelle mais seulement une version améliorée !





Ran utilise son appareil photo en guise d'arme en voyant des salves de flashes !



Deux nouveaux combattants bien kitsch !





L'éditeur japonais nous avait habitué à mieux au niveau du character-design. Car les deux persos inédits auxquels nous avons droit sont d'une banalité affligeante ! Nagare fait penser à une mauvaise parodie d'Alerte à Malibu, tandis que le Ran, plus typé manga, semble sorti tout droit d'une quelconque B.D. sans imagination. Hallucinant de pauvreté !

Zoom

Vandal Hearts 2



Sorti il y a déjà 3 ans au Japon, Vandal Hearts avait marqué son époque en proposant des combats de qualité. Seul véritable regret : le graphisme quelque peu grossier des personnages, marqué par une pixellisation de tous les instants. Dans VH2, ceci est désormais réparé...



Les pouvoirs magiques restent un indispensable du genre. Les développ peuvent imaginer les attaques les plus fo



Lors des déplacements, l'écran se divise et montre un protagoniste de chaque camp.







Le Tactical-RPG fait partie d'un genre sous-représenté. Pourtant, au niveau de l'intérêt, on peut dire qu'il fait très fort. Difficile d'être davantage pris par un jeu que lorsqu'on accroche à son histoire et que l'on doit se battre à intervalles réguliers, selon les règles de l'art, pour s'imposer et découvrir toujours un peu plus la trame de l'aventure. A côté des Tactics Ogre et autres Ogre Battle – véritables précurseurs du genre – et du toujours indétrôné Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts fait figure de challenger de qualité avec lequel il faut véritablement compter. VH2 se veut plus complet et original que le premier épisode. En ce qui concerne les personnages, la refonte est complète puisqu'aucun des héros de VH premier du nom ne refait ici surface. La trame semble classique. Vous incarnez un jeune héros du nom de Joshua et le jeu, riche en rebondissements, vous invite à livrer combat sur combat. Tout commence dans un petit village, puis, le temps passant, vous élargissez votre champ d'action. Vous rencontrez de nouveaux personnages, glanez des informations et votre équipe se voit parfois modifiée même si, en général, quelques fidèles restent constamment à vos côtés.

UN NOUVEAU SYSTÈME DE JEU

VH2 propose un nouveau système de combat : le « Dual Turn Battle System ». Le principe de ce dernier est assez simple à comprendre. Essayons d'être clair... Lors de chaque tour de jeu, vous déplacez vos personnages un à un. N Lorsque vous faites cela, la console (qui s pe des ennemis) fait de même. Résultat, deu sonnages se déplacent en même temps sur l' Le truc, c'est que vous ne savez pas quel e va se déplacer. Ni où. Il n'est alors pas rar ler attaquer un ennemi et de frapper final dans le vide, ce dernier ayant bougé en temps que vous. Au final, il faut savoir antici bien, plus prudemment, s'attaquer aux en qui ont déjà bougé et ne peuvent plus se cer pendant ce tour. Ce n'est pas un systè combat révolutionnaire, c'est certain, mai qu'on comprend comment réagit l'ordina aime bien attaquer dans le dos, le fourbe), c utiliser ce « Dual Turn » à son avantage.
Question richesse, VH2 semble tout à fait l te. Plus de cent armes différentes sont à vo position. Elles deviennent disponibles au f mesure de votre avancée, pendant le jeu, divisées en plusieurs catégories (épées, h lances etc.). L'originalité vient du fait qu'à c arme est associée une capacité ou un pouvo offensif ou défensif, pouvoir de guérison et capacité se développe au fur et à mesure dant les combats, et n'est pas disponible

Vandal Hearts 2

Editeur	Konami
Dispo. Europe	février 2000
Genre	RPG tactique
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	oui (2 blocs)
Niveau de difficulté	1
Difficulté	moyenne
Continue	non
Spécial	sublime !
Existe sur	rien d'autre

ite. Ce système remplace en fait l'utilisation de rts magiques classiques. Plus étonnant encore, us pouvez échanger des capacités d'une arme 'autre (pourvu qu'elles fassent partie de la même tégorie). C'est indéniablement original et on s'y t somme toute assez vite. Les personnages sont capables de s'équiper d'une arme différente ns chaque main et tout leur équipement (armu- et armes) est visible à l'œil nu. Autrement dit, and vous équipez un perso avec une armure de eur, vos guenilles de paysan disparaissent et us avez tout de suite plus fière allure. Un subtil ncours de look est inclus dans le jeu…

DANS QUELQUES MOIS EN FRANÇAIS

algré tout le bien que l'on peut en penser, VH2 ste un jeu japonais. Il est donc quasiment ouable pour nous autres petits Français. Une tice en anglais succincte est incluse dans le jeu ur vous aider à vous y retrouver dans les princi- ux menus – merci, ça m'a beaucoup servi – mais n'est pas l'idéal, évidemment. On passe ici à té de 70 % du jeu lorsqu'on ne comprend pas motivations des personnages et la trame géné- e de l'histoire. Je n'ai jamais compris ces gens terminaient les jeux sans rien y comprendre… is beau que le premier épisode – la pixellisation ogo n'est plus qu'un lointain souvenir – et mani- tement accrocheur, VH2 devrait débarquer dans re beau pays dès l'année prochaine (probable- nt en février) selon Konami France. Il faudra être peu patient mais c'est tout de même une excel- te nouvelle.

Chris

Un RPG new look à l'ambiance et à l'intérêt renouvelés

Note 7/10





Le félon tient un enfant en otage. Les héros sont ésarmés. Que va-t-il se passer ?

Pouvoirs magiques

ヒーリング

Comme de bien entendu, un soin tout particulier a été apporté au rendu graphique des sorts que sont capables de lancer vos personnages. Remarquez qu'ici, il n'y a pas de classe de personnage qui soit davantage versée dans l'art de la magie qu'une autre. Le seul avantage de persos comme les prêtres est de posséder plus de points de magie, de base, qu'un guerrier pure souche par exemple. L'important est, en fait, de choisir une arme de constater quelle capacité cette dernière possède, et de la développer au cours de vos combats pour pouvoir l'utiliser ensuite lors des moments importants.





Les sorts les plus puissants sont également les plus impressionnants. Il vaut mieux ne pas se trouver dans leur aire d'effet…

Zoom

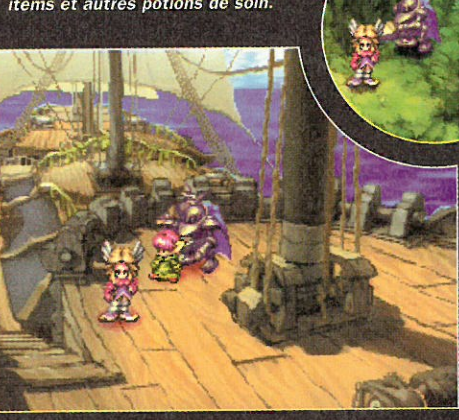
Seiken Densetsu Legend of Mana

Legend of Mana, un nom magique que beaucoup de joueurs n'attendaient plus. La suite d'une série phare enfin disponible... au Japon !





Passage classique et obligé chez le marchand qui vous pourvoira en items et autres potions de soin.



Legend of Mana

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	1 bloc
Niveau de difficulté	aucun
Difficulté	facile
Continue	illimités
Spécial	Dual Shock, Pocket Station
Existe sur	rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

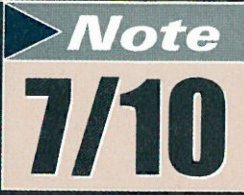
L'un des jeux phares de la Super Nin
Secret of Mana, est enfin disponibl
une version PlayStation. Voici donc L
of Mana, une suite qui ne reprend des ve
précédentes que quelques rares éléments. A
mencer par les systèmes de combat et de
Quant à l'histoire et au scénario, cela n'a
voir avec les opus antérieurs. Tout commenc
le monde de Fa-Dil où les énergies et les co
mana circulent, régulant ainsi les forces de l
re. Dans ce monde étrange et merveilleux, l
facts, reliques aux puissants pouvoirs, so
objets rares et convoités. Ils renferment de
venirs puissants de terres disparues, qu'il
vent recréer en étant activés. Ils sont la
scénario, puisque c'est grâce à eux que le
pourra parcourir de nouveaux terrains d'e
tion. Le scénario du jeu, plutôt classique, la
joueur choisir un héros ou une héroïne. Il
d'abord sauver l'arbre mana qui dépérit e
bien évidemment, dépend la bonne sa
monde. Le tout sera bien entendu saupou
mini-quêtes amorcées par des rencontres av
personnages secondaires. Une fois enco
classique. Heureusement, vous ne serez
seul, puisqu'en plus du personnage qui vou
vous aurez la possibilité de vous adjoindre
sième larron. Il s'agira généralement d'un m
capturé que vous pourrez entraîner ou d'un
que vous aurez vous-même créé par manipu

TECHNIQUEMENT IRRÉPROCHABLE

ısage ici exclusif de la 2D pourrait être critiqué, 1999, mais c'était sans compter avec le talent s graphistes de Square. Graphismes incroya- ıment colorés et détaillés, ils évoquent non plus jolis pixels ou de belles palettes de couleurs, ıis véritablement les plus belles pages d'un magni- ue livre d'images. Plus beau encore que Saga ontier 2, qui déjà innovait avec son style « fait main », gend of Mana est une douceur pour les yeux. Les ısiques extraordinaires concourent à rendre l'at- osphère unique. Tout ou presque est donc là pour us donner satisfaction. Malheureusement, le syn- ome « jeu d'été » de Square à la Musashiden (voir ıuméro d'il y a un an exactement) a encore frap- . Le jeu est superbe et techniquement irrépro- able, mais s'avère être légèrement répétitif. Il se ıume, malheureusement assez vite, à une suc- ssion de villages dans lesquels on discute avec habitants avant de trouver l'artifact, de le placer de traverser le niveau. Plus qu'un scénario très vi, ce sont donc des petits bouts d'histoire pla- s à la suite qu'on a l'impression de vivre. Cela la magie opère toujours. La simple balade gra- que dans ce jeu vaut le détour, alors pourquoi n priver... lorsqu'on lit couramment le japonais. qui ne concernera pas grand monde.

Greg

Squaresoft ressort un de ses grands classiques







Les statues de Popoi (personnage de Secret of Mana) servent à sauvegarder, mais aussi à basculer le second personnage sur la deuxième manette, permettant ainsi à deux joueurs de s'amuser ensemble.

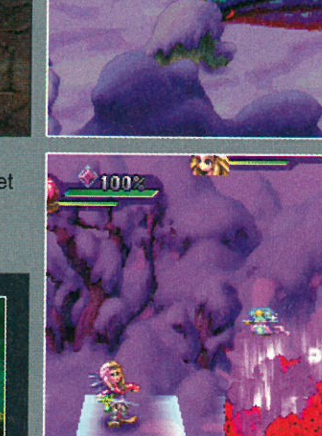


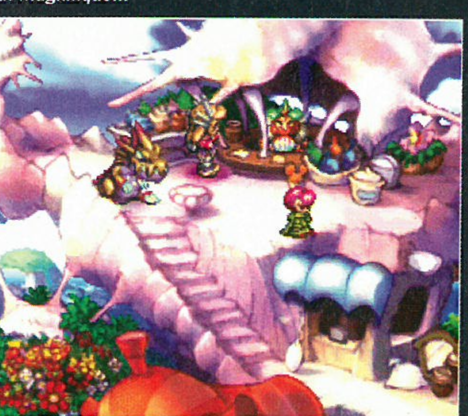
Au pied du grand arbre mana, le dernier niveau du u. Magnifique...

Magies très visuelles



Dans Legend of Mana, les magies que vous pourrez utiliser seront souvent prétextes à des effets de lumière et de déformations toujours de très bon goût et qui impressionneront vos yeux blasés par toutes les invocations de Final Fantasy VIII.













Note
10/1
Je parle japo
2/1
Je pige keu

Je viens d'enseigner un nouveau mot à Tolo. Il va poser des questions qui lui permettront de comprendre sa signification. Ici, il demande si j'aime ou non le mot.

La grammaire reste japonaise, mais on peut tout de même lui apprendre quelques mots français. Ici, le célèbre «tiep» de Trazom qui interloque un peu Tolo.



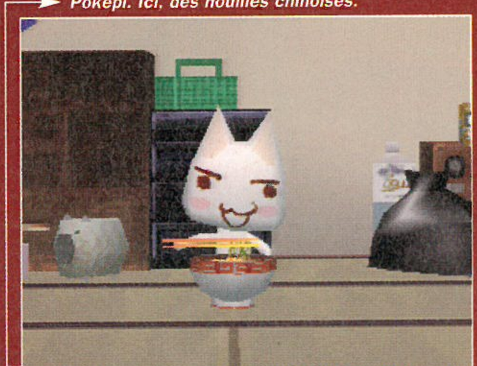


Dokodemo Issyo

C'est une révolution. Ce jeu, qui n'a l'air de rien, fait pourtant figure d'événement chez les pros du jeu qui n'en dorment plus... Une nouvelle créature virtuelle à laquelle on apprend à parler. Unique !

Si on le laisse tranquille, le Pokepi fait tout un t de trucs, comme regarder la télé, mettre de la music faire de la gym ou jouer aux jeux vidéo.

Il est possible de faire livrer un tas de choses à son Pokepi. Ici, des nouilles chinoises.



Dokodemo Issyo

Editeur	Sony C.E.
Dispo. Europe	Jamais
Genre	Conversation
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	15 blocs
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Non applicable
Continue	Non applicable
Spécial	Pocket Station indispensable
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

Dans leur quête d'originalité, les développeurs ne s'arrêtent plus. Chaque mois, nous vous présentons des titres souvent étranges à l'intérêt parfois discutable.Cette fois-ci, le jeu est plus qu'original, il est incroyable. Dokodemo Issyo, qui en japonais signifie «ensembles partout», est un jeu qui a été spécialement conçu pour la Pocket Station, toujours en rupture de stock au Japon et qui, malheureusement, ne sera jamais commercialisée en France. Ayant profité des gros progrès de Garage (le plus gros département recherche et développement de Sony Computer Japan) en matière d'Intelligence Artificielle, ce jeu vous propose tout simplement de devenir l'ami d'un Pokepi, petit personnage mignon à qui il faudra apprendre des mots. Pour commencer, il faut choisir entre Tolo, le petit chat coquin, Suzuki, le robot savant, Jun, le lapin branché, Riky, la grenouille sportive et Pierre, le chien bourgeois. Chacun de ces personnages, une fois que vous l'aurez sélectionné, va vous demander de lui enseigner différents mots. Vous pourrez aussi décider de lui en apprendre par vous-même, étant donné que l'intérêt du jeu est de lui faire connaître un maximum de mots afin que les conversations deviennent de plus en plus intéressantes. Ainsi, par exemple, il suffira de lui apprendre le mot «voiture» pour qu'il demande de quoi il s'agit, si on aime ça, si cela coûte cher, si c'est adulte ou si c'est la classe. Par recoupement, il comprendra ce que signifie le terme et l'intègrera à son vocabulaire. Sans vrai début ni fin, ce jeu intelligent et accrocheur est extraordinaire, mais malheureusement en japonais. Cela dit, je pens j'y jouerai toute ma vie ou du moins jusqu qu'une suite soit disponible. Un jeu complète incroyable, presque révolutionnaire, mais co tement en japonais évidemment.

Sony révolutionne le jeu sur console portable



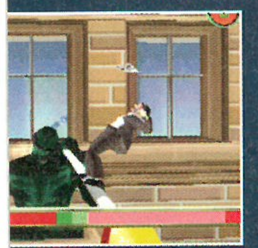
Pour lui apprendre des mots étrangers, le p facile est de lui enseigner des mots courants tels «salut», «coucou», «bonjour», voire «à plus» ou «adi

Toutes les sorties japonaises et US

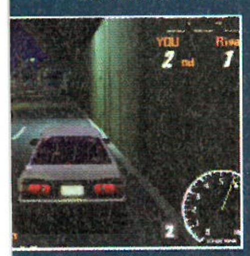
Oui, ça y est, ils sont tous là, ils sont revenus ! Yes ! Une bien belle collection de jeux en provenance du pays du Soleil Levant. D'après nos prévisions, cette tendance devrait s'accentuer d'ici la fin de l'année. En d'autres termes, nos zappings seront gros et gras pour Noël. On en sali d'avance. Faut peut-être que je songe à prendre mes pilules moi...



Tron Ni kobun



Tondemo Crisis



Racing Lagoon

Choro Q Wonderfour

Ah ah ah, aaaah ah ah ah. Choro Q quatrième du nom. Allez, cette fois, on va y croire : Takara fait de Choro-Q un bon jeu ! Non, je plaisante, détendez-vous ! Ils nous font le coup depuis le 2, le 3, le boat et maintenant le 4. Cela dit, ce test sera une grande première, car c'est la première fois qu'un titre de Choro Q aura une note inférieure au





nombre figurant dans son titre. Champagne, vite ! Pour ceux qui auraient manqué le premier train Choro-Q, il s'agit toujours d'un jeu de courses délibérément fantaisiste et sans doute délibérément manqué. Rien de vraiment réussi dans ce titre auquel on préférera le Crash Team Racing des Naughty Dogs, en décembre prochain.

Greg

2 *Editeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Choro Couine

Fatal Fury Wild Ambition

Et dire que je me réjouissais de pouvoir enfin jouer à un Fatal Fury en 3D ! Parce que le constat s'avère ici particulièrement décevant ! Techniquement, le titre de S.N.K. ressemble à un médiocre jeu Saturn, avec ses graphismes en basse résolution et





ses couleurs criardes. De plus, les animations rigides et l'inertie trop légère des personnages donnent l'impression de combattre sur la surface de la Lune ! Autrement, du côté du système de combats, tout se déroule comme dans un classique Fatal Fury. Vous disposez d'une



jauge d'énergie qui s'accroît au fu[r et à] mesure que vous donnez ou receve[z des] coups. Une fois celle-ci remplie, [vous] pouvez, bien entendu, balancer une at[taque] plus puissante. Si la première cri[tique] porte essentiellement sur la réalis[ation] quelconque, la seconde met en évid[ence] le manque d'originalité. Doté de s[eule]ment 12 combattants (les frères Bo[gard,] Geese Howard...) amochés par une r[éa]lisation 3D défaillante, FFWA ne [bous]cule pas les idées reçues en matiè[re de] soft de baston. Bien au contraire[, il est] destiné à basculer dans les oubli[ettes] des œuvres ratées.

K

3 *Editeur : S.N.K*
Compréhension de la langue : In...
Sortie européenne : J'espère que...

J League 19...







Si elle conserve les qualités lu[diques] des deux précédents volets[, jouabi]lité au top, foot d'une g[rande] technicité, options de jeu fournies), [cette] édition 99 n'apporte hélas rien de [neuf] hormis un mode de jeu suppléme[ntaire] (Succes), de nouveaux stades, de



...arios inédits et les statistiques réac...ualisées des équipes nipponnes. Rien qui ...stifie, en tout cas, l'achat de cette nou...elle mouture en import à un prix prohi...tif. Ce manque de changement est d'au...ant plus flagrant que, d'un point de vue ...rictement esthétique, le titre de Konami ...pris un petit peu de plomb dans l'aile. ...ien sûr, la motion capture reste toujours ...ussi agréable à regarder mais une petite ...ption Ram Pak n'aurait franchement pas ...é de trop. Les fans de foot feront preuve ...une grande sagesse, en attendant bien ...entiment la sortie européenne qui ne ...evrait logiquement pas tarder.

Willow

6 *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Décembre

The Mystic Dragoons

Voilà certainement l'un des pires jeux, techniquement parlant, qu'il m'ait été donné de tester ce mois-... Pour un RPG, il propose des gra...ismes plats, des chargements insup...



...rtables, des sprites complètement ...ides... Voilà un jeu qui a au moins ...elques années de retard. Pour vous ...e, Arc the Lad, le premier RPG sorti ...r PlayStation, est mieux réalisé. Heu...usement, pour parachever cette médio...té technique, les scénaristes du jeu se ...nt surpassés pour nous offrir une his...



...toire très bateau. Dommage, les personnages étaient joliment dessinés par Sachiko Kamimura, pour les connaisseurs.

Greg

2 *Editeur : Xing*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : mi-stick mi-pad

Noir Yeux Noire, Cielgris Fantasm



Passons sur le titre plus que hasardeux qui cherche à faire un peu classe auprès des joueurs japonais (le français à la cote là-bas, le saviez-vous ?), pour nous proposer un excellent





RPG de série B. Série B, ça veut dire que, graphiquement et scénaristiquement, c'est assez simple, mais que les personnages sont attachants et que le principe des petits monstres à capturer et à élever, même s'il est déjà vu, reste toujours efficace. Un petit jeu sympa pour un titre tout de même assez débile.

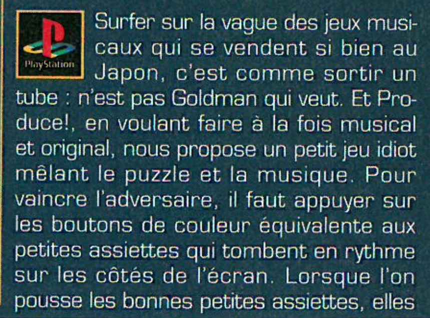
Greg

5 *Editeur : Gust*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : La vie en rose

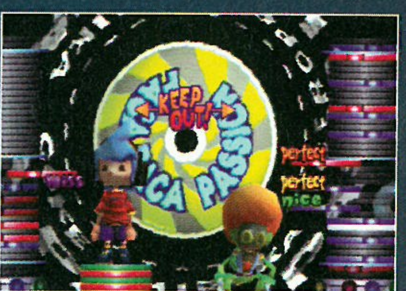
Pacapaca Passion



Surfer sur la vague des jeux musicaux qui se vendent si bien au Japon, c'est comme sortir un tube : n'est pas Goldman qui veut. Et Produce!, en voulant faire à la fois musical et original, nous propose un petit jeu idiot mêlant le puzzle et la musique. Pour vaincre l'adversaire, il faut appuyer sur les boutons de couleur équivalente aux petites assiettes qui tombent en rythme sur les côtés de l'écran. Lorsque l'on pousse les bonnes petites assiettes, elles







se retrouvent sous l'adversaire qui prend de l'altitude. A la fin du morceau, celui qui est le plus haut a perdu. En deux mots : hasardeux et lassant.

Greg

3 *Editeur : Produce!*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pacapa the Caper

Panekit



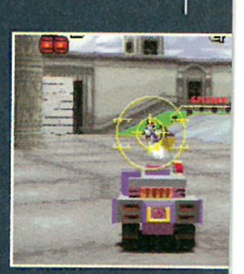
Petit jeu discret et pas connu, Panekit est assez laid et un peu lent. Et pourtant, dans ce produit original où le but est de réussir des petites épreuves qui vous font gagner des pièces style Lego, on s'amuse beaucoup. Epreuves variées et originales, plaisir de pouvoir construire son propre engin, monde vaste et extrêmement bien agencé font de Panekit un ovni dans l'univers du jeu vidéo, mais qui mériterait de sortir en France. Maintenant, force est de reconnaître que, techniquement, ce n'est pas forcément la panacée...





Greg

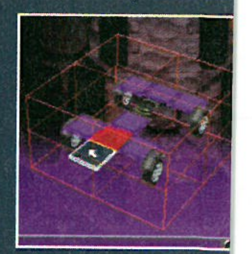
7 *Editeur : S.C.E. Japon*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Poisson pané



Pop'N'Tanks



Persona 2, innocent...



Panekit

Pacapaca Passion

atal Fury Wild Ambition

Choro Q Wonderfour

Persona 2, Innocent Sin

Extrêmement populaire au Japon, Persona est une série de RPG qui, on peut le dire, met mal à l'aise. Toujours dans un univers lycéen, l'histoire parle encore d'élèves qui font un peu trop de magie noire et qui vont devoir défendre leur ville contre des esprits





aux intentions mauvaises. Extrêmement profond au niveau de la psychologie des personnages, ce jeu, qui use beaucoup de références philosophiques en rapport au Mal et au Bien et des ficelles de l'introspection (qui suis-je, d'où viens-je ?), demandera au joueur tenté par l'aventure un niveau de japonais supérieur à celui requis pour la plupart des jeux présentés ici. Attendons une version américaine, qui ne saurait tarder, comme ce fut le cas pour le premier volet.

Greg



Editeur : Atlus
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Personavu ma pêche ?

Pop'N'Tanks



Pop'N'Tanks, sorte de petit Cyber Sled humoristique, possède de nombreux atouts pour plaire. Des graphismes mignons, des personnages attachants et un univers coloré accompagnent une maniabilité plus ou moins irréprochable et une animation rapide et fluide. Alors qu'est-ce qui ne va pas dans ce titre ? Ben, en fait, le jeu en lui-même. Avec des commandes assez hasardeuses, on se contente de reculer comme un fou





et de tirer dans tous les sens sans vraiment comprendre ce qui se passe. Un jeu rigolo, mais pas très longtemps.

Greg



Editeur : Enix
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Tank à faire...

Racing Lagoon



Comme nous vous l'expliquions, dans un précédent numéro, Racing Lagoon est un titre au concept étrange, mêlant à la fois le RPG et le jeu de course automobile, dans l'univers macho et ringard des voyous japonais. Passons sur l'accoutrement plus qu'inhabituel des protagonistes et leur phrase craignos,



pour nous plonger dans le principal intérêt du jeu. Bien réalisé mais vite répétitif, ce dernier offre une possibilité de customiser agréablement sa voiture, pour peu qu'on soit bon. Une curiosité pour laquelle il vaut mieux comprendre le japonais...

Greg

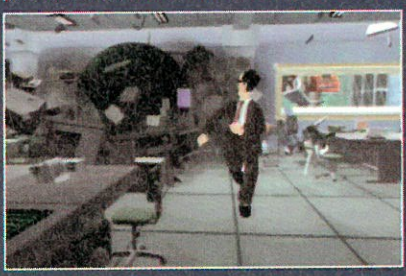


Editeur : Squaresoft
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Lagoon d'eau

Tondemo Crisis



Rentrer chez soi, après une dure journée de labeur, tout le monde en rêve, sauf notre pauvre héros de Tondemo Crisis, qui n'a décidément pas de bol, car il va lui en arriver des



vertes et des pas mûres. En gros, Tondemo Crisis propose une tonne de mini-jeux complètement débiles, comme un jeu de danse, une course en ascenseur, un quiz idiot soumis par deux infirmiers armés d'électrochocs ou encore concours du plus gros mangeur. G phismes originaux, musiques démen et ambiance excellente pour un jeu étrange qui plaira à un public fan de Mo Python et autre humour décalé.

G

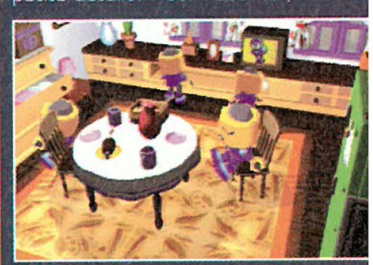


Editeur : Tokuma Shoten
Compréhension de la langue : Recomma
Sortie européenne : Tondino Crisis

Tron Ni Kob



Ennemie jurée de Megaman, Megaman Adventures, Tron e l'héroïne de ce jeu d'action aux tiples et originales épreuves au cours quelles elle devra s'enrichir par tous moyens. Tantôt puzzle, RPG ou action titre, à la réalisation excellente et à biance irréprochable, est à la fois drô prenant, grâce au soin apporté à tou petits détails. Pour résumer, Tron do



chaque fois, remplir des missions ou les exécuter par ses Kobuns, genre de p bonshommes stupides mais obéissan attachants. Un titre marrant et captiv



Editeur : Capcom
Compréhension de la langue : Recomm
Sortie européenne : A confirmer

Assault S Valken



Après avoir disparu de l'univers ludique depuis quelques anné brave robot Valken revient enfi les machines de jeu pour notre plus gran sir ou presque. Cette fois-ci, le jeu d'actio place à un wargame, techniquement ir chable et assez original. Les deux seuls défauts de ce soft alléchant sont la prés récurrente du japonais dans les menus et le scénario, et la lenteur des loadings. U

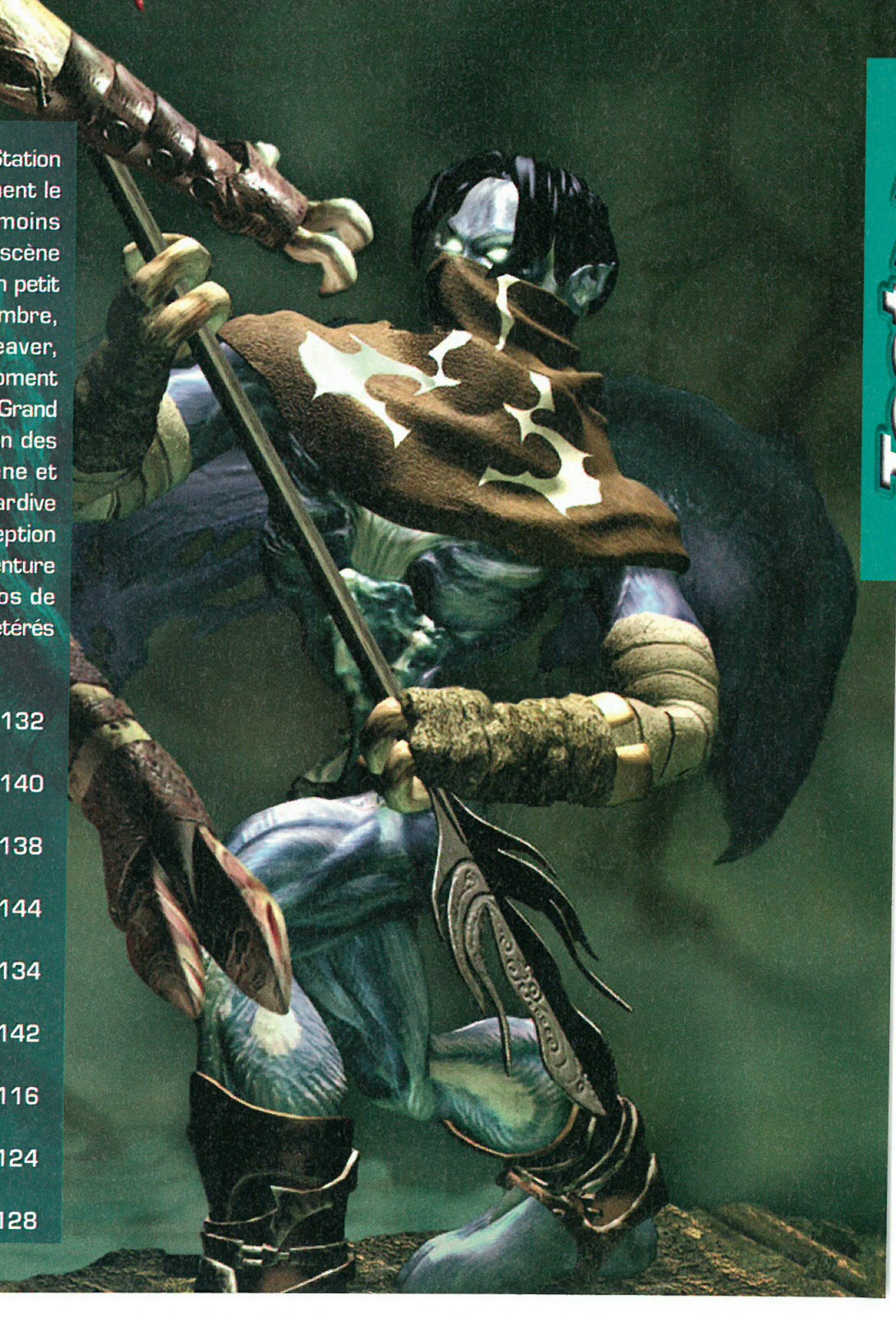


parfait pour les fans de méchas, mai malheureusement, pèche un peu par s teur. Dommage...



Editeur : Masaya
Compréhension de la langue : Recomm
Sortie européenne : Tant Valken à l'

Toutes les sorties du mois passées au crible



Incredible ! Ce mois-ci, la N64 et la PlayStation font jeu égal et se partagent équitablement le marché. Une situation pour le moins inhabituelle. On sent malgré tout que la scène vidéoludique européenne a besoin d'un bon petit coup de fouet. Car de ce mois de septembre, on retiendra essentiellement Soul Reaver, d'Eidos, qui aura joué jusqu'au dernier moment son rôle d'Arlésienne, l'arrivée de Monaco Grand Prix 2 sur N64 qui prend la pôle position des simulations de conduite sur cette bécane et une adaptation plutôt réussie bien que tardive de Command & Conquer ! La petite déception de cette rentrée ? Les X-Files, un jeu d'aventure vieille école, bourré de séquences vidéos de très bonne qualité qui raviront les fans invétérés de Mulder et Scully.

Machine PlayStation

Genre Action/aventure

Legacy of kain Soul Reaver

'tain, j'l'aurai attendu celui-là. Mais pas pour rien, c'est sûr ! Soul Reave[r] est à la hauteur de nos espérances, et bie[n] plus. Quelle claque !



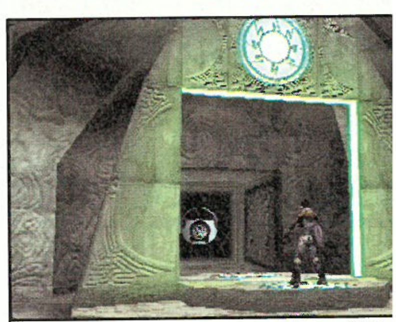
Une aide contextuelle vous indique les commandes de chaque nouvelle capacité lors de sa première utilisation.



fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Crystal Dynamics
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	difficile
Continue	sauvegarde
Spécial	La fin, surtout...
Existe sur	Bientôt PC CD-Rom





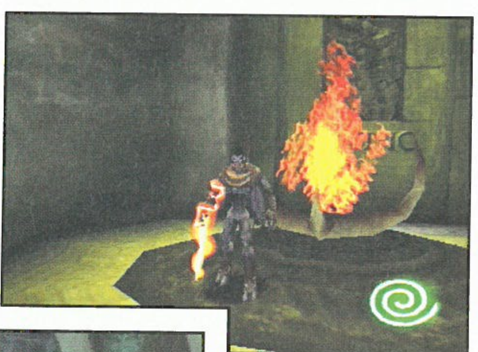
Les warp gates sont pratiques. Si les premières sont faciles à trouver, les suivan[tes] sont mieux cachées.

Enfin ! J'ai bien cru que j'allais devoir patienter encore un mois. Je vous décris la situation : il est 2 heures 19 du matin, je viens d'éteindre la console, de laquelle je n'avais pas décroché depuis hier matin 10 heures. On rend les films à l'imprimeur demain (enfin, tout à l'heure) et je n'ai plus une thune en monnaie pour me payer un café. Mes paupières inférieures se prennent dans les touches de mon clavier et j'ai un sourire de satisfaction qui titille les lobes de mes oreilles. On l'a eu au dernier moment, ce satané jeu ! Mais je vous le donne en mille : j'ai pris un pied d'enfer, jusqu'à la fin de Soul Reaver.

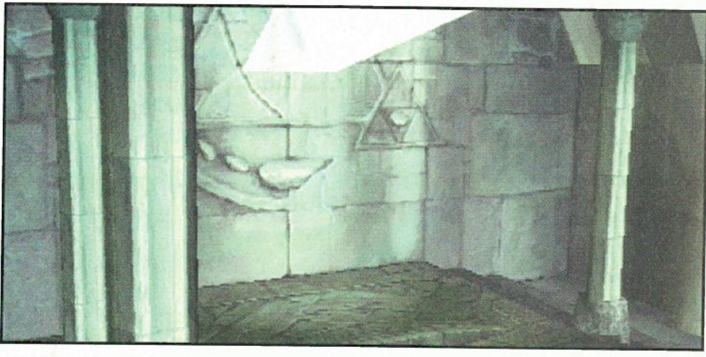


C'est une PlayStation ? Sûr ?

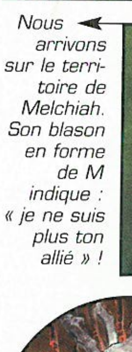
Bon, c'est sûr, depuis le temps que je rabâche que ce jeu est extraordinaire, du moins techniquement, ce test est un peu sans surprise. Enfin, si, mais je vous les laisse, pour ne pas gâcher le plaisir. Mais j'en devine un, dans le tas, là, qui ne sait pas encore de quoi je parle. Honte à lui. Soul Reaver est la suite de Legacy of Kain, premier du nom, pour ce qui est du scénar uniquement. Parce que tout le reste n'a strictement rien à voir. D'une 2D poussive et saccadée, nous sommes passés à la 3D la plus aboutie et la plus belle qu'on ait connue sur PlayStation. De pièce en salle, de colonnade en mausolée, chaque recoin du monde de Soul Reaver, Nosgoth, est une claque visuelle incontournable. Et le reste des prouesses techniques accomplies est tout aussi bluffant. Procédons par ordre. Baffe numéro une : il n'y a, en tout et pour tout, qu'un seul écran de loading, juste après avoir fait « new game ». Tout le reste du jeu se passe sans aucune interruption ! Les informations sont lues sur le CD, au fur et à mesure de votre progression, de manière quasi transparente. Evidemment, dans le cas où votre PlayStation est très fatiguée et chauffée à blanc, il se peut que ces accès disques ralentissent le jeu par moments. Mais c'est très très rare et, si votre console est au frais, ça ne devrait même pas arriver. Baffe numéro deux : le jeu se déroule en parallèle sur deux dimensions coexistantes : le plan matériel et le plan spectral. Chaque lieu peut donc être visité dans les deux plans. Cette mécanique de jeu fondamentale est à la base de nombreux puzzles. Là où vous recevez la fameuse baffe numéro deux, c'est lorsque vous passez de l'un à l'autre, le décor morphe, les éclairages changent, le tout en temps réel. Baffe numéro trois : le temps n'existe pas dans le plan spectral. Du coup, si vous lancez un adversaire en l'air, puis morphez, vous pouvez vous balader, puis revenir,



Les interactions avec le décor sont nombreuses : ici, Soul Reaver vient d'être imprégnée de feu, dans ce brasero.



Nous arrivons sur le territoire de Melchiah. Son blason en forme de M indique : « je ne suis plus ton allié » !





Les bases

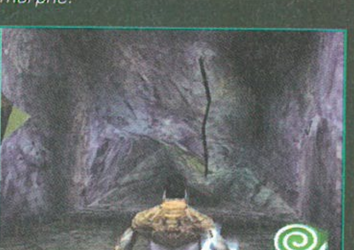
Soul Reaver est un jeu aux concepts si nouveaux qu'il est difficile de progresser sans les avoir acquis. Voici quelques recommandations d'usage sur les bases du jeu.



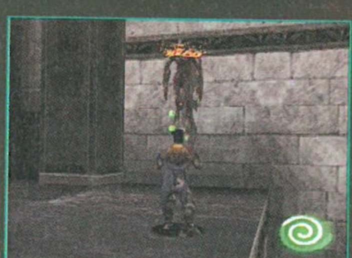
Ceci est un portail permettant de passer du plan éthéré au plan matériel. Gardez à l'esprit la position du plus proche, de manière à ne pas revenir loin en arrière après avoir morphé.



Collecter ces bonus de vie n'est pas indispensable. Cependant, si vous voulez gagner du temps contre les boss récalcitrants, il est bon d'en rechercher au moins 10, histoire d'avoir le 3e niveau de vie sur les 4.



Vous devrez constamment penser à utiliser votre pouvoir de « shift ». Notez les détails, comme cette fissure dans le mur : dans le monde spectral, elle s'agrandit pour révéler un passage. Vous n'aurez, cependant, pas toujours d'indice !



De même, pensez à absorber les âmes des vaincus, même si votre niveau d'énergie ne le justifie pas. Une âme non absorbée signifie un vampire pas tout à fait éliminé.



Avant de vous jeter dans un combat, pensez à vérifier que vous avez de quoi achever vos ennemis, sans quoi vous perdrez de la vie pour rien. Tout est bon : rayon de soleil, pal, eau, etc.



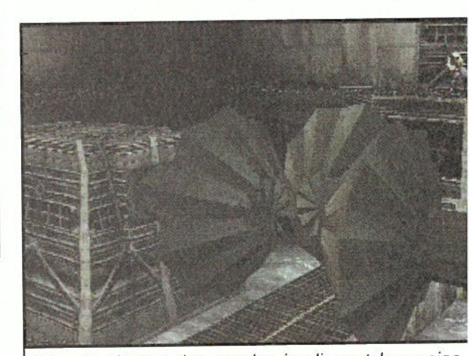
Ces mottes de terre anodines cachent des vampires enterrés. Si vous en approchez, ils surgiront du sol pour vous attaquer.

Un titre extraordinaire, à tous les niveaux

remorpher et vous retrouverez l'ennemi en l'air, à l'endroit où vous l'avez laissé, pour qu'il finisse enfin sa chute.

Pause

Je ne vais pas vous énumérer le nombre d'effets annexes techniquement époustouflants, mais il y a de quoi se ramasser environ 2 à 3 baffes supplémentaires en comptant les Warp Gates (des passages vous permettant d'aller d'un endroit à l'autre de Nosgoth, en un instant), l'animation extraordinaire de Raziel et les idées tordues de puzzles liées à tous ces principes de jeu inconnus jusqu'alors. Bref, on en est déjà à 5 baffes. Mais, techniquement irréprochable, Soul Reaver en impose également côté gameplay. Construit un peu à la Zelda (après avoir battu tel boss, on hérite de tel pouvoir et on peut donc accéder à de nouveaux passages), il vous faudra réfléchir beaucoup, combattre pas mal et explorer à mort. L'équilibre de ces trois ingrédients est très réussi, du moins pour les fans d'aventure qui aiment avant tout savourer un jeu de fond en comble. Car, sur la totalité de ce qu'on peut y faire, il faut bien savoir qu'un bon quart du jeu est facultatif. Le cas des glyphes (des pouvoirs magiques, en quelque sorte) est assez intéressant. Le seul qui soit indispensable est le glyphe spectral, mais on le possède dès le début du jeu car c'est celui qui permet de changer de dimension. Pour les autres, vous pouvez parfaitement vous en passer pour finir le jeu. Mais il y en a tout de même 6 à trouver, et les puzzles qui permettent de les atteindre occupent quelques heures de jeu non négligeables et sont suffisamment géniaux pour mériter qu'on se penche sur eux. Quant à l'utilité des glyphes, elle se résume assez bien par le mot : puissance. Ils représentent, en effet, autant de moyens d'exterminer



La plupart des puzzles impliquent la remise en état de mécanismes gigantesques, étendus sur plusieurs salles.





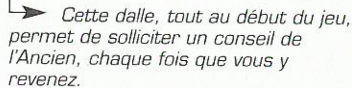
Le premier Boss annonce la couleur : plus de mille ans se sont écoulés et les anciens frères de Raziel ont bien mûri !



Ceux qui ont joué au premier Legacy of Kain auront reconnu les fameux Piliers de Nosgoth.



les vampires du jeu dans des gerbes de flammes et des tremblements de terre.

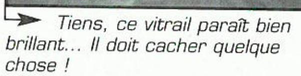


Cette dalle, tout au début du jeu, permet de solliciter un conseil de l'Ancien, chaque fois que vous y revenez.

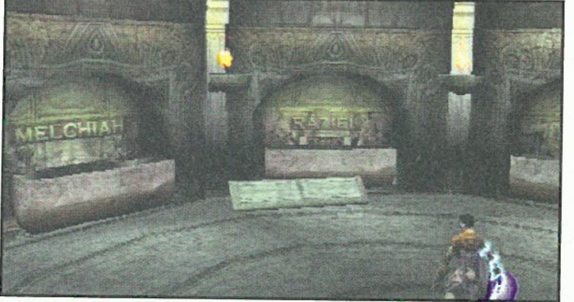
Une richesse, euh, riche !

Ajoutons à cela les différents bonus du jeu qu'il fait bon de ramasser, comme les quartiers de vie (il y en a 20 répartis dans le jeu, et, tous les 5 quartiers, votre barre de vie augmente), les bonus de mana (la mana étant utilisée pour lancer les glyphes), la possibilité de forger Soul Reaver pour qu'elle puisse s'imprégner de feu, mais également la non-linéarité du jeu et nous parvenons à un titre d'une richesse incroyable. Quand je parle de non-linéarité, c'est non seulement que vous pouvez vous balader où bon vous semble et que bon nombre d'endroits n'ont pas besoin d'être visités pour parvenir au bout du jeu, mais également que la façon de résoudre un même puzzle dépend de votre idée. Prenons, pour exemple, le glyphe de feu. Pour l'obtenir, disons, en résumé, qu'il faut apporter du feu à un endroit particulier. Or, pour y arriver, il faut passer par le plan spectral. Du coup, il est impossible d'y emmener une torche, puisque vous êtes incapable de manipuler un objet quel qu'il soit dans cette dimension. Vous avez donc deux possibilités : soit vous possédez une Soul Reaver imprégnée de feu et il vous suffit alors de tirer une boule de feu à l'endroit désiré, soit vous lancez une torche au travers de la grille qui vous sépare du glyphe, puis morphez. Grâce à un de vos pouvoirs, vous franchissez la grille dans le plan spectral, vous vous rematérialisez de l'autre

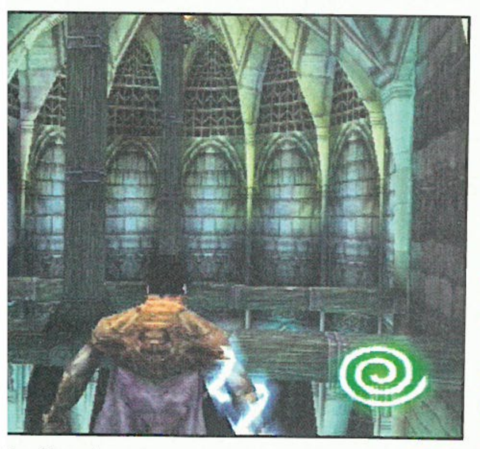




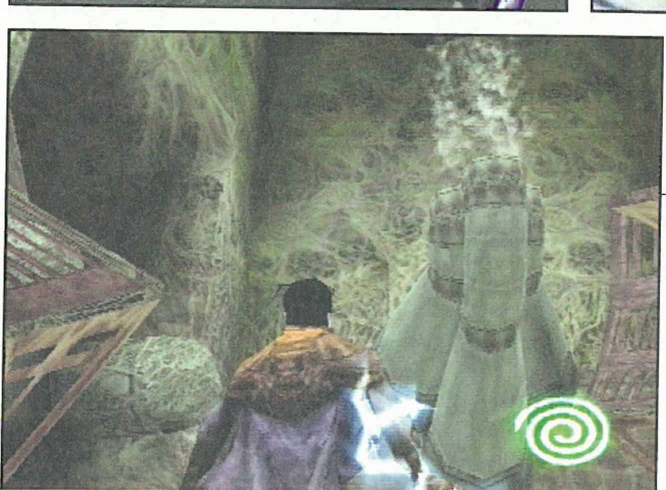
Tiens, ce vitrail paraît bien brillant... Il doit cacher quelque chose !







Certains passages type plate-forme



La cathédrale reste le niveau le plus glauque, avec ses cocons et ses murs à la Alien.





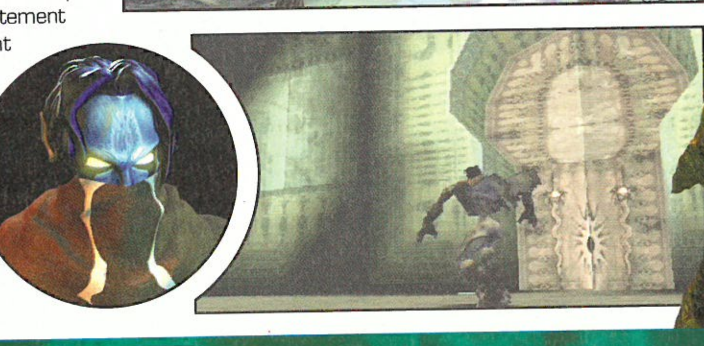
Les nombreuses cut-scenes permettent non seulement de garder le joueur dans l'ambiance et de le renseigner, mais aussi d'apprécier les décors.

côté, récupérez la torche et hop ! Mais j'ai simplifié, histoire de ne pas non plus vous livrer l'astuce principale du puzzle...

Les détails

Tiens, histoire de montrer à quoi ressemble du travail soigné, voici quelques détails auxquels les développeurs géniaux du jeu - Crystal Dynamics, je vous le rappelle - ont pensé. Il est possible de rallumer une torche éteinte, à partir de n'importe quelle autre source de feu. Vous retrouverez les objets laissés à l'abandon, à leur place, et ce même après avoir repris le jeu après une sauvegarde. Si vous utilisez votre pouvoir télékinétique (à acquérir pendant le jeu, bien sûr) sur un vampire placé près de pointes, ce dernier pourrait se retrouver empalé dessus, sous la force de l'impact. Vos ennemis vous suivent tant qu'ils le peuvent et tant que vous n'en avez pas fini avec eux et ne s'arrêtent donc pas bêtement devant un couloir comme dans tant d'autres jeux. Si vous avez fait copain-copain avec des humains et qu'un de leurs soldats se trouve face à un vampire que vous lui aurez amené, il se débrouillera pour le tuer. En parlant d'humains, il est possible de s'alimenter sur eux sans pour autant les tuer, cela ne les plonge dans les vapes qu'un court instant. Toutefois, si





Les pouvoirs

Tout le jeu consiste à acquérir suffisamment de pouvoirs, de nouvelles capacités, pour tracer sa route jusqu'à l'ultime confrontation avec Kain. Vous pouvez obtenir de nombreuses choses dans Soul Reaver, mais les pouvoirs suivants sont primordiaux.



Lorsqu'un boss est vaincu, le pouvoir imposant de son âme se matérialise.



Le premier, et probablement le plus utilisé, est le pouvoir permettant de traverser les barrières et les grilles dans le plan éthéré.



Le second n'est autre que la capacité d'escalader certaines parois. C'est un pouvoir qui fait découvrir beaucoup d'endroits cachés !



Vous pourrez aussi utiliser des projectiles télékinétiques, grâce au pouvoir de « Force ». Servant d'arme à distance, ils sont surtout utiles pour influer, de loin, sur des objets.



« Constrict » est un pouvoir à deux facettes, comme celui de la Force. En courant autour des ennemis un tour complet, vous les endommagerez gravement, mais pourrez aussi l'utiliser pour manipuler des mécanismes.



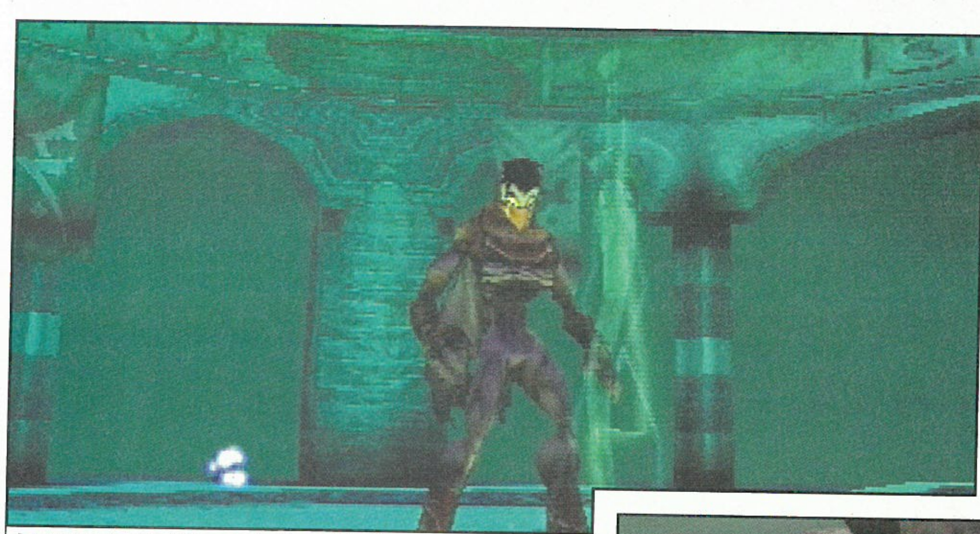
Les glyphes, pour finir, ne sont pas indispensables à la réussite de votre quête. Ils peuvent cependant se révéler particulièrement utiles, lorsque plusieurs ennemis vous assaillent en même temps.

vous en abusez, vous les tuez. Si vous avez empalé un vampire mais n'avez pas bouffé son âme, et si quelqu'un lui ôte le pal, il peut revenir à la vie. Et je m'arrête là, mais, croyez-moi, Soul Reaver est un soft véritablement hors normes, de part ses qualités innombrables et son souci du détail. On en est à combien de baffes là ? Un sacré paquet... Allez, une petite dernière, pour la route : si vous butez sur un puzzle, regardez autour de vous : il y a sûrement un détail sur une fresque murale aux alentours qui donne la solution. Parce que les textures sont tellement époustouflantes que même le plus basique des éléments graphiques a été pensé pour aider le joueur à se repérer, comme jamais.

Des regrets ?

Alors des regrets mon gars, me demandez-vous ? Bof, pas vraiment. Je dois cependant vous prévenir d'une chose : malgré tous leurs efforts, les développeurs n'ont pas pu inclure dans le jeu tout ce qu'ils souhaitaient. Il n'y a, par exemple, qu'une seule forge pour Soul Reaver, sur les six prévues aux origines et vous ne trouverez que quatre des six généraux de Kain. Des petits trucs comme ça, mais je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, à part que la fin du jeu est, elle aussi, incroyable. C'est bien simple, personne n'a jamais osé faire ça, jusqu'à maintenant, dans un jeu. Lorsque vous parviendrez à la fin et que vous comprendrez pourquoi je dis cela, vous saurez aussi pourquoi Soul Reaver ne s'arrête pas à ce qu'il nous montre... Et si vous croyez qu'après vous avoir tant rebattu les oreilles avec Soul Reaver, qu'après ce test, je vais m'arrêter, vous vous trompez. Je n'ai pas encore fini d'en parler...

RaHaN



Enfin ! La Soul Reaver, la légendaire épée buveuse d'âme !



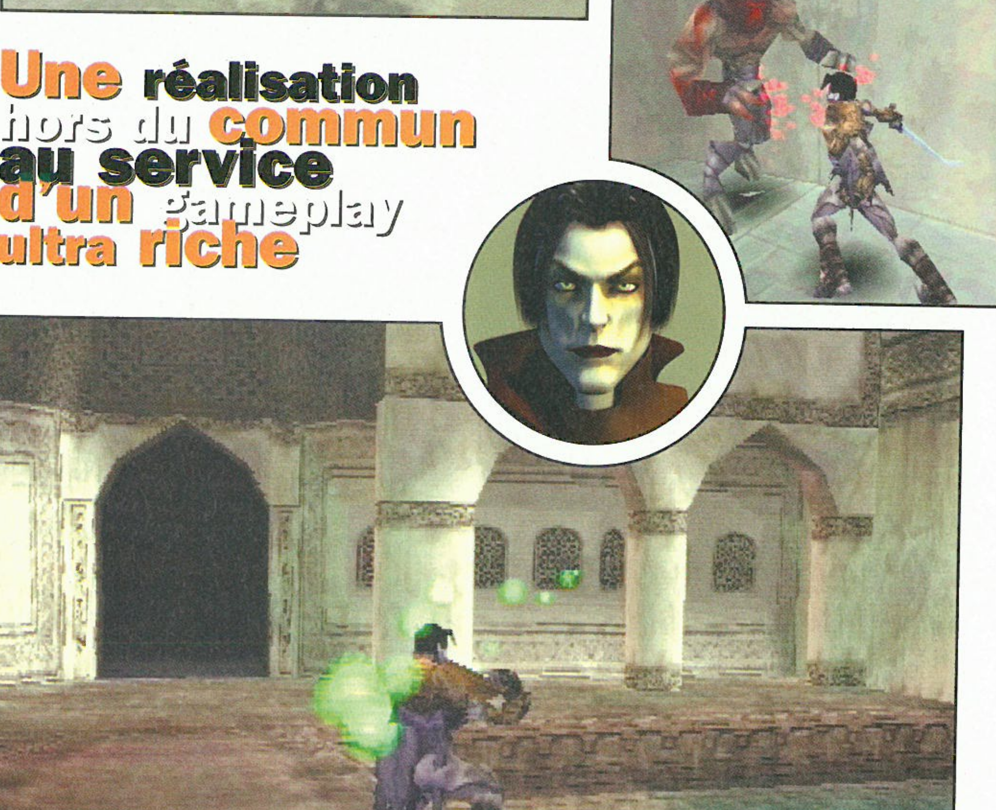
Une réalisation hors du commun au service d'un gameplay ultra riche



Une grande partie des puzzles repose sur la manipulation de blocs. Ceux-ci peuvent être tirés, poussés, pivotés, empilés, etc.



Ce palier entier suit un mouvement de balancier. Il faudra l'attraper au vol !







Les angles de caméra sont toujours optimum. Ici, il montre véritablement où regarder : si vous ne captez pas l'astuce, alors là...



Les mortels

Les humains n'ont pas totalement disparu de la surface de Nosgoth. Ils ont même réussi à bâtir une citadelle pour vivre à l'abri de leurs prédateurs vampiriques. Si certains d'entre eux se sont mis au service de vos anciens frères, la plupart sont libres. Si vous n'avez pas massacré insensiblement ces pauvres hères, ils peuvent se révéler utiles et vous adoreront même comme un Dieu !



En voilà un qui me cire les pompes. C'est bien, petit. Je suis ton ami.



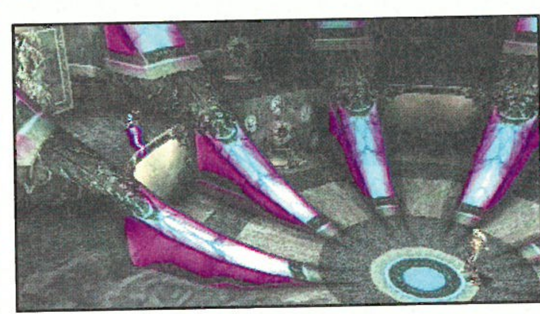
En manque d'énergie ? Pas de problème, chopez-en un, il sera ravi de pouvoir vous céder un peu de la sienne...

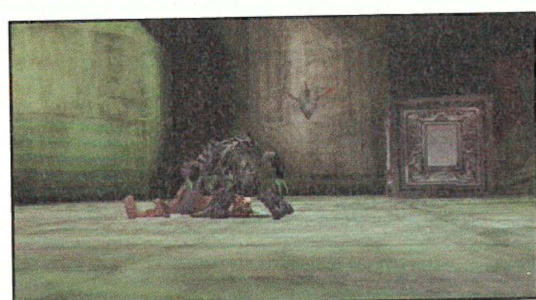


Il tombera dans les pommes, mais ne sera pas blessé. Par contre, si vous sucez trop, il mourra, alors sachez vous limiter !



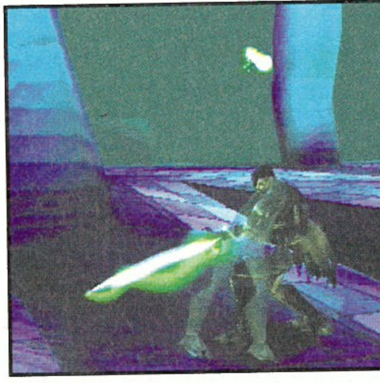
Votre première rencontre avec Kain sera décisive.

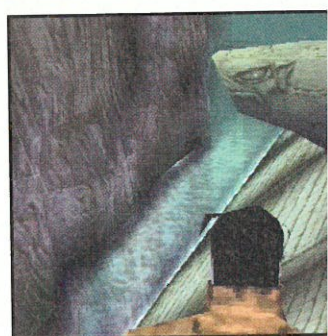




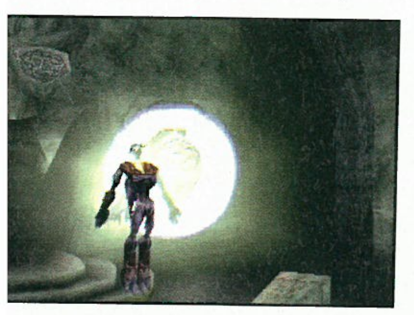






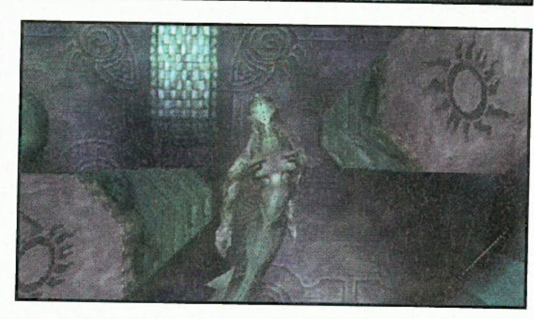


Rahab, un autre de vos anciens frères, tel que vous le découvrirez... Le boulot est déjà fait ?

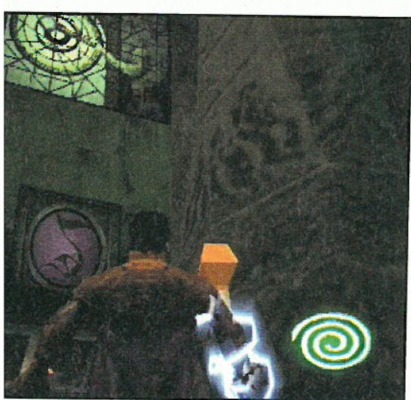
















Un autre puzzle jouant sur la lumière et les couleurs.



Notes



Technique
Le moteur le plus puissant jamais réalisé sur PlayStation.



Esthétique
Une beauté extraordinaire, un design fantastique.



Animation
De très rares ralentissements lors de certains accès disque. Mais très rares, hein.



Maniabilité
Parfaite, mais la croix est préférable à l'analogique, pour certains passages de plate-forme.



Sons
Du très bon, quoique certaines musiques soient un peu répétitives.



Durée de vie
Pour ceux qui ont du mal avec leurs neurones, ça risque de durer !



Plus
Le plus beau jeu PlayStation jamais réalisé.
L'originalité, les puzzles, l'ambiance et tout le reste.



Moins
Rien, nada, nichts.
On veut le prochain !



Note d'intérêt

Plus loin...

Je le redis, prenez le temps de farfouiller. Soul Reaver regorge de lieux à explorer que l'on peut rater, de choses à récupérer même si elles ne sont pas indispensables. Il s'agit là d'un quart du jeu, alors ne le gâchez pas !



Les runes, mêmes si elles sont particulièrement esthétiques, ont avant tout une fonction dans le jeu. A vous de savoir les lire.

'avis de RaHaN

'ai enfin eu, mon jeu. Et je suis super content. Du début à la fin, Soul Reaver est un al. Par contre, il va falloir que vous vous creusiez la tête et que vous preniez le ps de farfouiller un peu, si vous voulez en apprécier toute l'ampleur. Demain, je s et après-demain je me le refais !

L'avis de Trazom

Rarement un jeu vidéo aura été aussi abouti techniquement. Des décors grandioses, une quête à la Zelda pleine de petits puzzles, et une ambiance unique. Tout amateur d'action/aventure digne de ce nom se doit de jouer à Soul Reaver, le nouveau chef-



Genre Course futuriste









Wip3out

Trois ans après, l'ultime volet de la meilleure course futuriste PlayStation relève le défi. Et c'est réussi : on retrouve du WipEout, en mieux !

Je rejouais tranquillement à WipEout 2097 y'a pas 2 mois, tiens. Et je m'éclatais toujours autant. En découvrant ce troisième volet, habilement appelé Wip3out, je craignais de ne trouver qu'une refonte haute résolution. Et c'est vrai, en gros, c'est le principal changement. Mais c'est du WipEout, merde ! Et quel pied de se relancer dans ces courses effrénées, sur fond de bonne techno underground, avec le ventilo dans la tronche ! Pour clore l'ensemble en beauté, le moteur de ce dernier volet fait dans l'efficace : pas de myriades de couleurs en plus, juste une résolution plus fine et une fluidité exemplaire. Normal, ce qu'on veut, c'est de la vitesse. Et pour le coup, Wip3out en donne !

Les changements

Pas de nouveautés majeures à première vue. Le principe de base, si solide, est resté le même. Mais quelques détails d'importance, outre l'habillage et la technique, apportent le renouveau. Pour commencer, on dispose désormais d'une jauge d'énergie pour le turbo. En maintenant R1, on l'utilise, et là... ouah ! Ça arrache tellement ça speede. Le seul moyen de récupérer de l'énergie est d'utiliser l'arme qui permet d'en voler aux adversaires. Du coup, mieux vaut ne pas en abuser et, bien sûr, ne pas l'activer à l'approche d'un virage ! Ensuite, on a désormais droit à une nouvelle vue, celle du cockpit. Sympa, mais pas indispensable. Plus intéressant, la possibilité de passer en rétroviseur pour mieux voir ses poursuivants. Pour finir, les armes ont subi un petit lifting. Adieu le turbo (normal) et la mitrailleuse lourde, bonjour le force wall et le voleur d'énergie. Le premier repousse violemment ceux qui foncent dedans, et le second permet de recharger sa jauge de turbo en volant celle d'un autre. La wave, le missile, l'auto pilote ou les mines sont toujours là, ainsi que quelques autres. Malheureusement, les effets spéciaux sont un peu décevants. Mais ce n'est pas trop grave, le fun est toujours là.

De vrais plus

Le passage à la haute résolution reste donc le plus grand changement apparent et c'est vraiment agréable, d'autant que même en ligne droite ou en plein saut, on distingue toujours le circuit à merveille grâce à l'absence totale de popping. La fluidité de l'[...]mation est époustouflante, autant en solo qu'à 2 [...] splitté, et les circuits, mon Dieu ! Les circuits s[...] exceptionnels. Les tracés sont variés, impress[...]nants par leurs dénivelés (génial le Mall et sa spi[...] plongeante), et excitent le pilote qui sommeille en [...]cun de nous. Certains proposent des embranc[...]ments différents, chacun avec leurs avantages [...] leurs inconvénients, plutôt que de bêtes raccour[...] A propos de pilotage, ceux qui ont eu du mal à [...] faire à la maniabilité de WipEout 2097 retrouver[...] ici un semblant de simplicité, si toutefois il jouen[...] analogique. Impeccablement réglé, c'est un régal [...] peut, bien sûr, toujours avoir recours aux aérofr[...] pour les virages très serrés, mais de ce côté-là, [...] devenu un rien plus délicat à manœuvrer. L'assi[...] a toujours son importance pour les retombées







fiche technique

Editeur	Sony C.E/Psygnosis
Developpeur	Psygnosis
Genre	Course futuriste
Nb de joueurs	1 à 4 (split + link)
Niveau de difficulte	-
Difficulte	Difficile
Continues	-
Nb de circuit	8
Special	Compatible Link

Les challenges

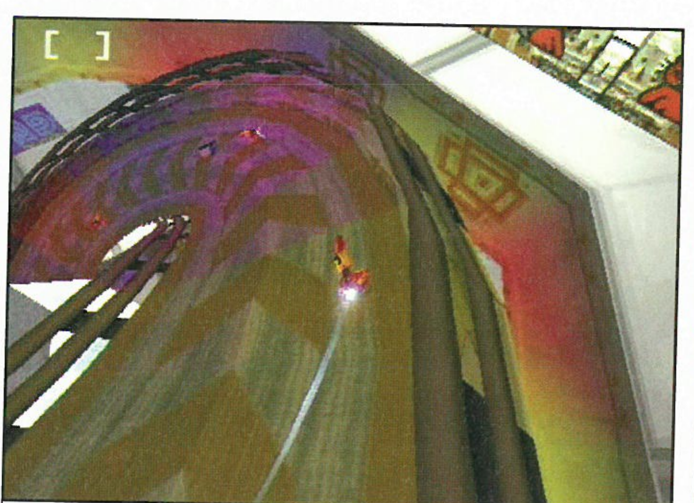


Le mode le plus corsé à finir. Que ce soit en course, en contre la montre ou en armes, les défis se corsent vite, et obtenir l'or partout vous donnera du fil à retordre. D'autant que c'est le seul moyen de débloquer certaines choses...

peu rapides, mais il ne suffit plus de lever le nez pour éviter de frotter la piste. Il faut désormais redresser au bon moment pour passer en douceur, mais on apprend vite. Globalement la maniabilité de ce troisième volet est un véritable régal, accessible mais aussi suffisamment profonde.

Un monde impitoyable

Les concurrents sont aussi plus vifs, et même plus agressifs entre eux. Il n'est pas rare de frotter aileron contre aileron pour passer au coude à coude à l'approche d'un virage. Les premières classes du championnat sont assez faciles à maîtriser, mais la vitesse augmentant au fur et à mesure, on finit par aller vite, très vite, et on se voit forcé de modérer ses élans. Un même circuit ne s'attaque pas de la même façon en classe Rapier qu'en classe Venom ! Mais le pire se trouve côté challenges, ou défis en français. Ce mode, déjà présent dans la version N64 de WipEout, se décline en trois styles : course, contre la montre et armes. Pour progresser, il faut remporter une médaille (bronze, argent ou or), en obtenant des performances variées. En course, c'est la place qui est déterminante. En contre la montre, il faut finir la course en un temps donné pour obtenir un prix, et en armes, il faut éliminer un certain nombre de pilotes adverses. Et l'ensemble se corse dès le 3e challenge. Reste le mode deathmatch, où le premier à éliminer un nombre de cibles prédéfini remporte la victoire. Si ce nombre est fixé à 12, il est évident que la course dure longtemps, et que si personne ne détruit 12 concurrents, le gagnant est celui qui aura le plus de morts à son actif.



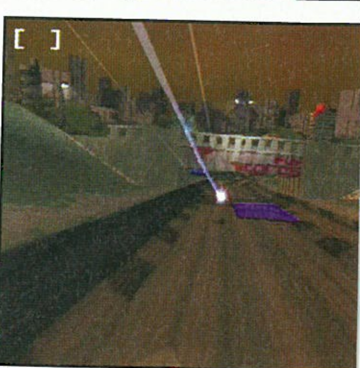
La grande spirale du circuit Mega Mall est le passage le plus impressionnant du jeu.







Au moins, quand on est à contresens, pas moyen de ne pas s'en rendre compte !







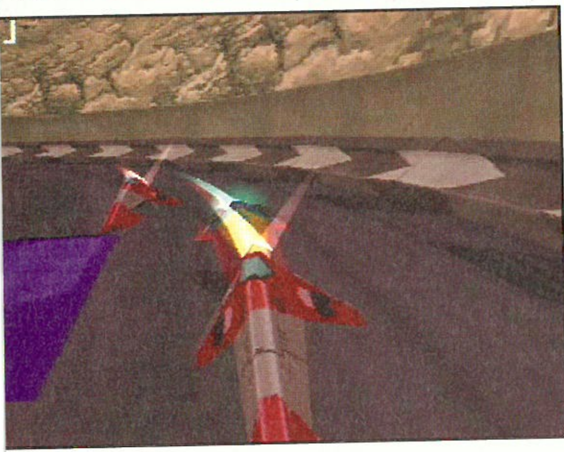




Pas déçu !

Malgré quelques imperfections, Wip3out reste le digne successeur des précédents épisodes. Un moteur excellent, des sensations encore meilleures, un style toujours fantastique, et ce petit quelque chose indéfinissable qui rend l'ensemble si inimitable. Une réussite, sans conteste, qui montre que Psygnosis maîtrise son sujet parfaitement.







Gauche ou droite, il faut choisir vite. L'un est plus direct mais plus dangereux, l'autre plus long mais plus facile.

Une suite digne de nos attent… malgré quelques petits défa…



Les vaisseaux

Question design, on ne la fait pas aux gars de WipEout. Comme dirait Willow, « Fraaaanchement, euuuh, c'est une tuuuerie, c'est moooortel » ! C'est vrai que les logos comme les appareils ont de la gueule.



Un petit effet pour se la péter : un multi miroir retransmettant la course en temps réel.

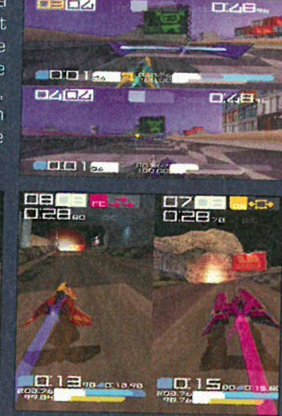




Link ? Ça existe encore ?

Jouable à 2 en écran splitté ou à 4 en link plus split, Wip3out est soigné en détails pour permettre lisibilité, vitesse et beauté même en multi-joueurs. Aussi rapide, aussi fluide et tout autant en haute résolution, on se demande comment ils ont fait !







Il va falloir lever l'assiette à fond pour la retombée !



Utra rapide, ultra maniable, ultra fun !

Notes



Technique
Le moteur affiche autant que le 2, mais en haute résolution et en plus fluide !



Esthétique
Le style WipEout, toujours dément, mais moins varié que le 2097.



Animation
Même à deux joueurs, pas de popping, pas de saccades, rien. Du grand art.



Maniabilité
Un peu plus aisée que le deux, grâce à un meilleur paramétrage de l'analogique.



Sons
Des musiques toujours démentes, des bruitages qui collent à fond au style.



Durée de vie
On aurait aimé un peu plus de circuits. Pour le reste, les nombreux modes de jeu occupent.



Plus
Fluidité, haute résolution, design exceptionnel.
Les tracés, extraordinaires.



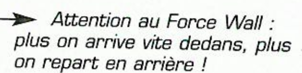
Moins
Les effets spéciaux des armes.
Manque un peu de variété graphique.



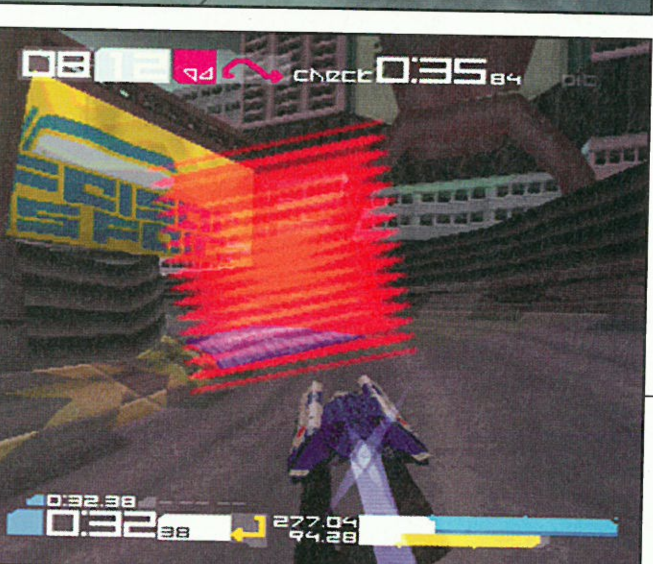
Note d'intérêt

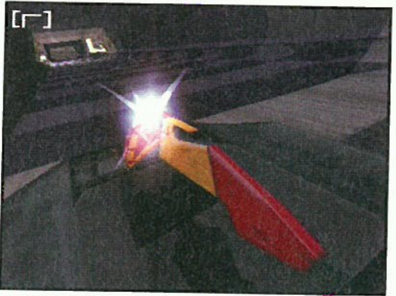
Plus loin...

Pour ceux qui possèdent le 2097 et hésitent, sachez que Wip3out est assez novateur pour vous convaincre. Foncez !



Attention au Force Wall : plus on arrive vite dedans, plus on repart en arrière !







L'avis de Trazom

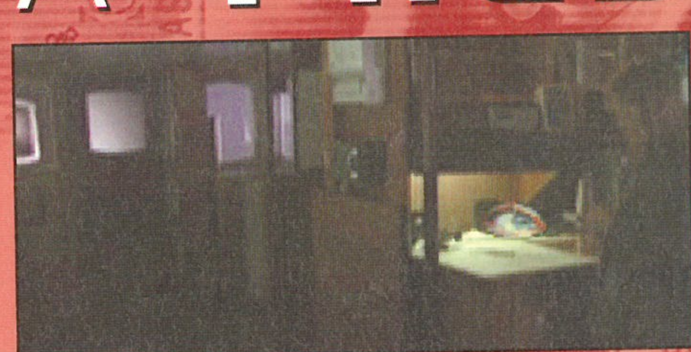
jeu est une tuerie ! (© Willow). Autant le 2097 m'avait laissé sceptique, autant ip3out me réconcilie avec la série. Les vues sont plus judicieuses et la haute résolu- n ne gêne en aucun cas la fluidité et l'affichage - sans aucun clipping - des décors. En tre, les modes de jeu sont nombreux et le style toujours aussi inimitable. Un must !

L'avis de RaHaN

C'est vrai, les effets spéciaux ne sont pas top. Mais c'est la vitesse et les sensations qui comptent et, de ce côté, on est servi. On aurait également aimé un déluge de circuits. Mais les tracés sont tellement déments que, finalement, ce n'est pas trop



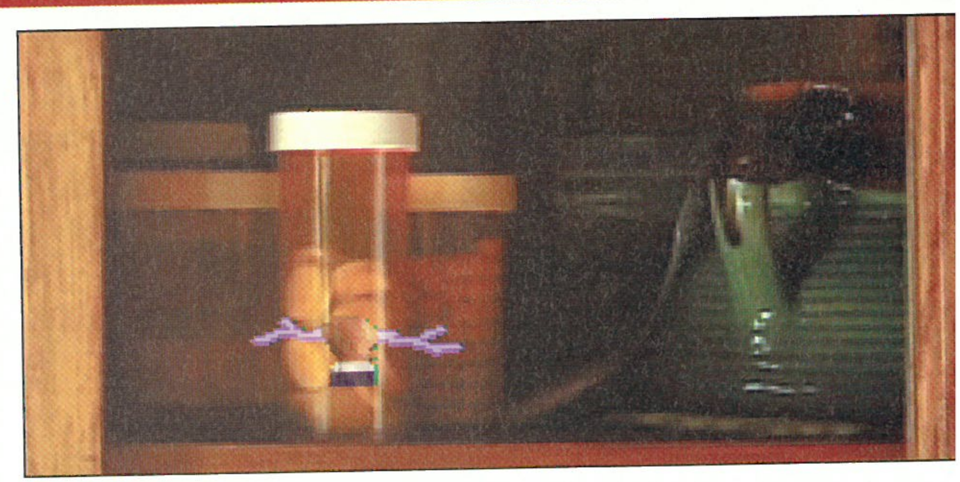
X-Files





Passé de mode les X-Files ? Peut-être un peu, je vous l'accorde… Néanmoins, le monde étrange dans lequel savent si bie nous emmener les agents Mulder et Scully reste toujours très attirant. Vous sentez-vous prêt à jouer les premiers rôles ?

Soyons tout de suite clairs : X-Files, le jeu, ne vous permet pas de jouer avec Mulder ou Scully. C'est comme ça. Vous incarnez bien ici un agent du FBI – Craig Willmore, même, qu'il s'appelle – mais c'est pour retrouver les deux héros de la série. Ces derniers ont, en effet, disparu depuis trois jours et personne ne sait ce qu'ils sont devenus. Walter Skinner, leur supérieur, fait le voyage de Whashington à Seattle – où vous vous trouvez – pour vous exposer le problème et vous inviter à le résoudre. En fait, Mulder et Scully n'apparaissent que quelques secondes au début de l'histoire – le temps de se faire enlever (ou quoi que ce soit d'autre) – et quelques minutes à la fin. Scully est ici plus présente et active que Mulder qui, lui, ne fait vraiment que de la figuration. Les aficionados pourront être, à cet égard, quelque peu déçus. En contrepartie, il est vrai que de nombreux personnages secondaires de la série répondent ici présents.









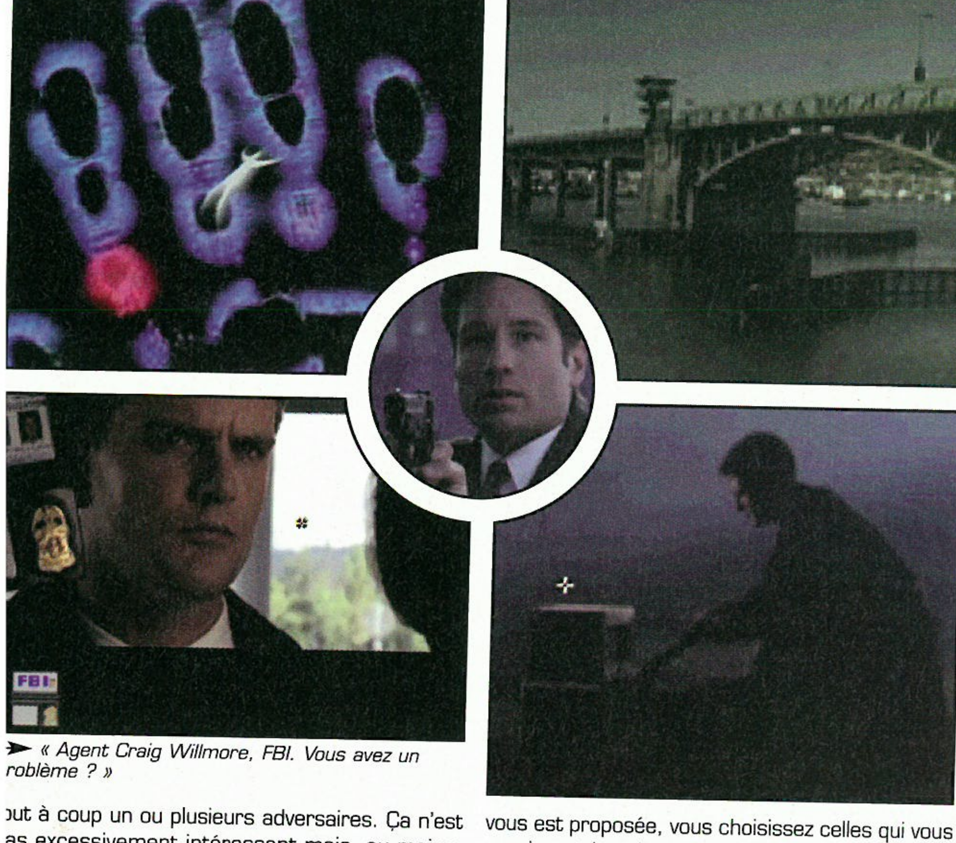
fiche technique

Editeur	Fox Interactive
Distributeur	Hyperbole Studios
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de CD	4
Spécial	100 % séquences vidéo
Existe sur	PC



Entre le statique et le mouvement

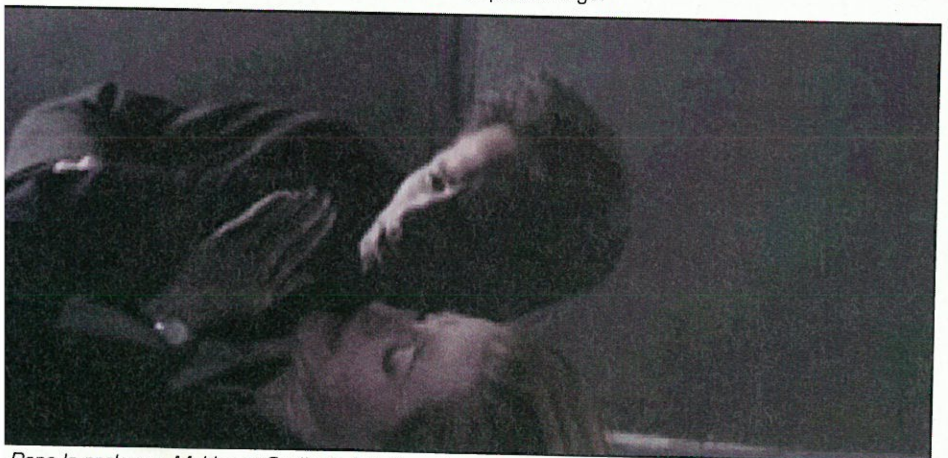
La grande force des X-Files, c'est l'utilisation du
cédé VirtualCinema, qui permet de proposer
séquences vidéo d'une qualité inégalée
PlayStation. On a donc tout à fait l'impressio
regarder un véritable épisode de la série, su
télé. Certes, ce n'est pas en plein écran et l'é
de dure vraiment très longtemps, mais l'illusior
presque parfaite. Le jeu oscille en fait constamr
entre ces phases animées où vous êtes specta
et les scènes fixes où quelques rares éléments
gent un peu (une voiture dans le fond du déco
personnage qui dodeline un peu de la tête e
C'est lors de ces moments où tout est un peu
tique que vous agissez. Le pointeur sur l'écran,
vous déplacez d'écran en écran, récoltez des inc
retournez voir les personnages des environs
leur poser de nouvelles questions quant à vos d
vertes… La vie d'agent du FBI n'a d'intérêt q
l'on aime reconstituer petit à petit les morceau
sibles d'un immense puzzle. Il y a aussi ces mon
plus délicats ou, lors d'une vidéo, il vous faut at



➤ « Agent Craig Willmore, FBI. Vous avez un roblème ? »

out à coup un ou plusieurs adversaires. Ça n'est as excessivement intéressant mais, au moins, ela fait monter pendant quelques secondes votre aux d'adrénaline.
raig Willmore, l'agent que vous incarnez, procè- e à des séances d'interrogatoire longues et fas- dieuses tout au long du jeu. Une série de questions vous est proposée, vous choisissez celles qui vous paraissent les plus pertinentes, et cela fait avancer l'enquête. Le truc, c'est que vous êtes souvent obligé de poser des questions que, personnellement, vous n'auriez jamais eu l'idée de formuler (genre demander deux fois à Skinner s'il n'y a pas eu d'aventure entre Mulder et Scully) et ce parce que le jeu vous « bloque » lorsque vous ne posez pas la totalité de vos questions à certains personnages. On a beau avoir une idée bien à soi, une piste qui semble intéressante, eh bien non, on ne peut pas la suivre car le jeu, linéaire, vous impose son propre rythme et ses propres conditions. C'est un peu inhérent au genre, mais c'est un point qui méritait d'être souligné, tant il se révèle fatigant, à la longue, d'interroger tout le monde lorsqu'on découvre un nouvel indice. Signalons enfin que l'agent Willmore a la fâcheuse habitude de prendre les gens de haut et je dois bien avouer ne pas l'avoir trouvé très charismatique. Un détail pas si négligeable puisqu'au final, c'est vous qui l'incarnez. Et ne pas aimer la personne que l'on incarne ne donne pas vraiment envie de s'impliquer. Maintenant, c'est une simple question de goût. Il y a peut-être des gens très prétentieux et hautains qui vont adorer le personnage.

ENCE NETWORK GATEWAY
ame: Scully, Dana
OB: 2-23-1964
eight: 5'-3" Sex: female
eight: 100 lbs. Race: caucasia
air: red
yes: blue/green
Field Notes
Marital Status: Single
Graduate of University of Maryland Medical School,
Degree in Physics;
Graduate of FBI Academy, Quantico Virginia.

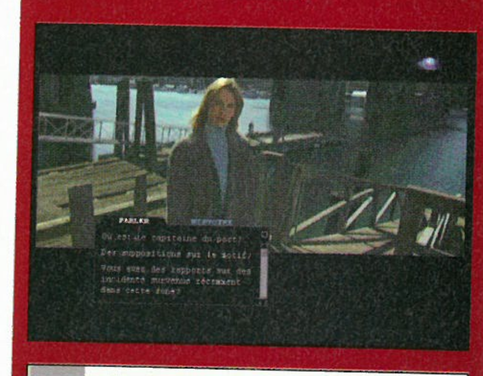


Dans le prologue, Mulder et Scully se font tirer dessus par un groupe de trois inconnus.

Une version intégralement en français

A l'origine était le PC

En 1998, le jeu des X-files était déjà sorti sur PC. Première constatation, la qualité des séquences vidéos était bien meilleure sur PC. Normal car si la version PlayStation des X-Files tient en quatre CD, celle sur PC squattait pas moins de 7 CD-Rom. De quoi mettre bien des choses ! On ne se plaindra toutefois pas trop, car la qualité graphique globale atteinte sur PlayStation est exceptionnelle et aucun autre titre ne peut se targuer de proposer mieux. Sans doute faudra-t-il compter avec la PlayStation 2 pour avoir des séquences vidéos impeccables. Le support DVD sert aussi à ça.









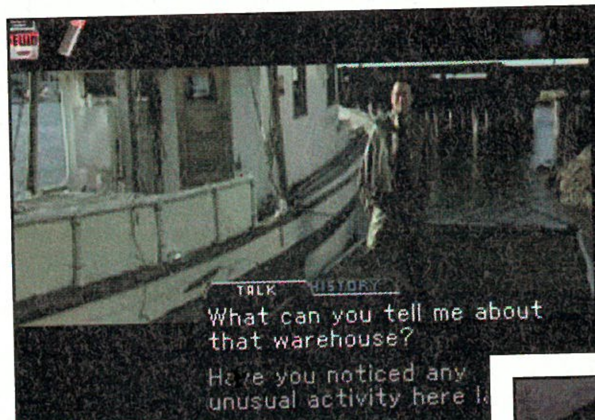


Difficile ?

X-Files est un titre qui me semble difficile. En même temps, il faut bien avouer que vous êtes quelque peu assisté. Par exemple, en appuyant sur R1 ou R2, le curseur se déplace sur les points « utiles » de l'écran. De plus, votre « intuition » (un menu qui clignote parfois en haut à droite de l'écran) vous donne des indices sur l'action immédiate qu'il serait bon d'effectuer. Ce peut être l'image d'une personne, ou encore un gros plan sur un objet qui apparaît pendant quelques secondes. Il va sans dire que cela vous mâche pas mal le travail. Mais l'intuition ne fonctionne pas à la demande, et il vous faut parfois faire fonctionner vos méninges. Heureusement, serais-je tenté de dire...

Bénéficiant d'une ambiance très fidèle à celle de la série, les X-Files, le jeu, peut se révèler très prenant. On est, en fait, constamment déchiré entre l'envie de continuer et celle d'abandonner, lorsqu'on cherche pendant des heures un indice dont on sait pertinemment qu'il se trouve dans les parages. Heureusement, l'interface est assez simple et intuitive. On peut tenter pas mal de choses assez rapidement. En bref, et cela n'est pas une surprise, le jeu des X-Files fait figure d'assez bon produit, mais il ne saura satisfaire que les vrais fans de la série qui, seuls, sauront y trouver suffisamment de plaisir. C'est la vérité, et je vous promets qu'elle ne se trouve pas ailleurs...

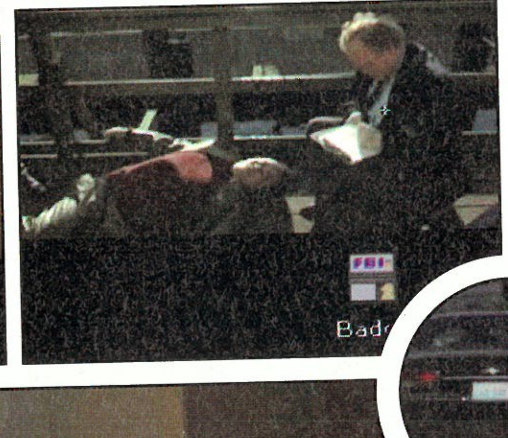
Chris

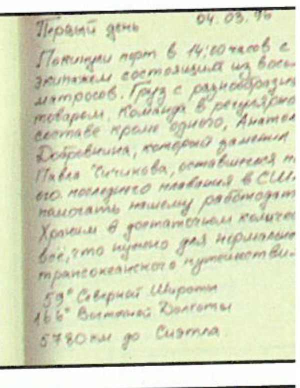


Questionnaire à choix multiples. Vous serez souvent obligé de poser toutes les questions, de toute façon.



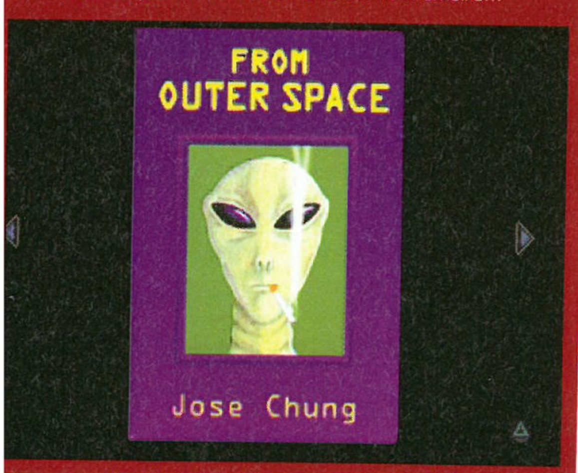


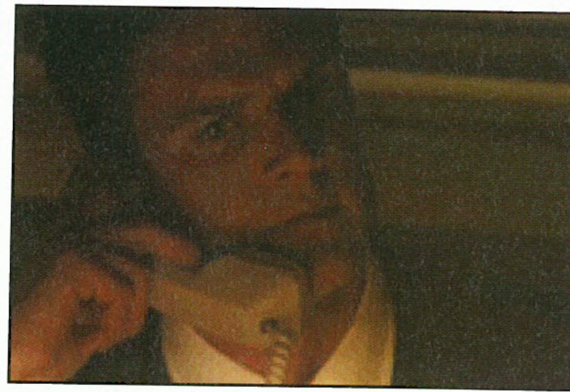




It's just a question of time...

Le jeu des X-Files se déroule en mars 96. Lorsqu'on se penche sur l'historique de la série TV, on se rend compte que cela correspond à la fin de la troisième série (pour être définitivement précis, signalons que ce sont ces épisodes qui repassent en ce moment, au mois d'août, en France, sur M6). Si l'on suit la chronologie de l'apparition et de la disparition des personnages dans la série, on s'aperçoit que la logique est respectée. Par exemple, dans le jeu, vous croisez M. X, le mystérieux agent qui apparaît à Mulder dans la série. A quelques épisodes près, il n'aurait pas été normal de le voir car M. X est abattu dans le premier épisode de la saison 4 (octobre 96), Herrenvolk (en français : Tout ne doit pas mourir).
Pour rester dans l'anecdotique, sachez que dans le jeu (dans la chambre d'hôtel de Mulder, exactement) vous trouvez un livre portant le titre de « From outer space », dont l'auteur est censé être un certain José Chung. C'est un clin d'œil à l'épisode 20 de la 3e saison (« Le seigneur du magma ») qui met en scène ce personnage, écrivain célèbre désirant écrire un livre sur les extra-terrestres. Des anecdotes comme celle-là, les fans en découvriront certainement plusieurs en s'essayant au jeu. Il suffira de fouiller partout. Et d'avoir une bonne mémoire...





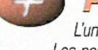


Skinner est très présent au début de l'aventure. Ensuite, il est rappelé à Washington.

Notes









17 Technique La qualité de la vidéo est étonnante. Plusieurs heures condensées sur 4 CD.

14 Esthétique Difficile de noter l'esthétique quand on a l'impression de regarder la télé. Ensemble un peu sombre toutefois

12 Animation Comment dire que l'animation d'un film est mauvaise ? Les scènes fixes n'en proposent pas beaucoup, d'animation.

15 Maniabilité Les commandes sont relativement simples et l'on effectue les manips de base en boucle, comme par réflexe.

14 Sons Les personnages jouent bien (comprendre : voix réussies). Ambiance sonore un peu limitée.

13 Durée de vie Simple quand on sait quoi y faire, très énervant lorsqu'un problème vous coince pendant des heures .

+ Plus L'univers de X-Files est respecté Les personnages principaux sont là

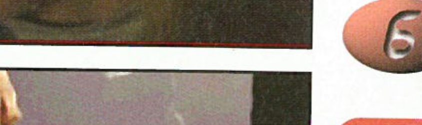
– Moins On ne joue ni Mulder ni Scully ! On tourne parfois en rond

6 Note d'intérêt

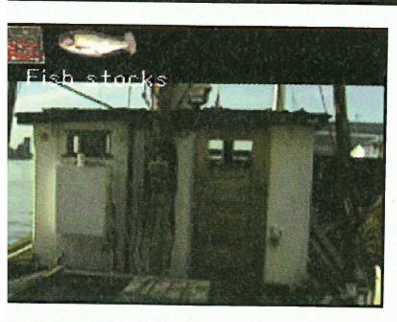
Plus loin...

Hyperbole Studios est une société à qui l'on doit quelques titres PC comme Quantum Gate 1 et 2 ou The Vortex. Spécialisé dans la vidéo, Hyperbole a mis au point un nouveau système appelé VirtualCinema. C'est ce dernier qui a été utilisé pour les X-Files.





Lorsque vous arrivez au bureau, vous trouvez Cook, votre collègue, inconscient sur le sol. Que s'est-il passé ?





« Le jeu X-Files fut quelque chose de fou à faire, mais j'ai été si excitée quand j'ai vu le résultat que je me suis sentie redevenir enfant ». Gillian Anderson

L'avis de Chris

...me on pouvait s'y attendre, le jeu des X-Files s'adresse exclusivement aux incondi...els de la série. Les autres, fans de jeu d'aventure ou pas, n'y trouveront sûre... pas leur compte. Réussi dans le fond – la qualité de la vidéo est étonnante – le ...èche par son côté linéaire et frustrant. Une expérience à vivre toutefois.

L'avis de Trazom

X-Files est un excellent jeu d'aventure-investigation, comme on en a peu vu sur consoles. L'enquête très (trop?) minutieuse pourrait cependant rebuter les plus impatients. Les autres, à qui le brainstorming ne fait pas peur, trouveront leur compte dans un jeu d'une belle qualité graphique (vidéo impeccable) et à l'intrigue digne d'un épisode de la série.



Command & Conquer 64



Oui, c'est sûr, ce n'est pas trop tôt. Enfin de la stratégie sur N64. Toutefois, pour rester franc, c'est peut-être un peu tard. C&C reste un bon jeu, mais a diablement vieilli... et Starcraft arrive bientôt !

Au moins, les mauvaises langues, qui disaient que la N64 n'était bonne qu'à faire tourner des jeux de plate-forme acidulés pour bambins ou des Doom-like pour leurs aînés, vont enfin se taire. La machine s'ouvre enfin à la stratégie et commence naturellement par l'ambassadeur en la matière : Command & Conquer. Entièrement relooké pour l'occasion, le bon vieux soft de Westwood introduit un peu de variété dans la morne vie de la console. Mais les habitués du genre risquent d'être déçus. Non pas que cette version soit mauvaise, mais elle est nantie de quelques défauts agaçants et supporte aujourd'hui le contrecoup des progrès établis par les successeurs de l'ancêtre. On se retrouve ainsi dans le schéma du 2 poids 2 mesures : les novices y seront à l'aise, les autres auront fait le tour de la question après avoir abattu sans pitié une moitié de campagne. Voilà pour l'intérêt global, mais il est nécessaire de se pencher sur ce qui concerne tout le monde : la durée de vie. Deux campagnes sont proposées, une par camp (GDI vs NOD). Chacune offre une quinzaine de missions aux objectifs divers, organisées en arborescence. Vous pourrez donc choisir entre 2 ou 3 missions différentes pour progresser et ainsi refaire les campagnes d'une manière un peu variée. En tout, on atteint environ 50 missions. Mais l'ensemble est assez facile et une fois fini, on aurait apprécié la présence d'un mode escarmouche : choisir une carte, les forces en présence et les ressources, et jouer Malheureusement, la faible capacité des cartouches ne nous donne droit qu'à un mode «spec ops» qui n'est, ni plus ni moins, que d'autres missions, hors campagne, plus corsées. On ne peut pas jouer à 2 et, pour finir, certaines unités ont disparu. Au lieu de nous sélectionner le meilleur du jeu de base et de ses add-on, on nous présente le strict minimum du jeu-source. Du coup, l'intérêt global s'amenuise et les stratégies possibles ne sont pas légion. Quand, en dernier lieu, on considère l'arrivée prometteuse de Starcraft 64, il ne reste plus qu'à se calmer un grand coup !

RaHaN

Les missions de la compagne NOD consistent souvent à exterminer des civils. Normal, ce sont méchants de l'histoire.



Le GDI dispose du rayon ionique : arme sa surpuissante. Elle met du temps à se charger, nettoie particulièrement bien.



fiche technique

Editeur	Westwood
Développeur	Westwood
Genre	stratégie temps réel
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	facile
Continues	sauvegardes
Nbre de niveaux	environ 50
Spécial	compatible Ram Pak
Existe sur	à peu près tout



Je veux construire... là !

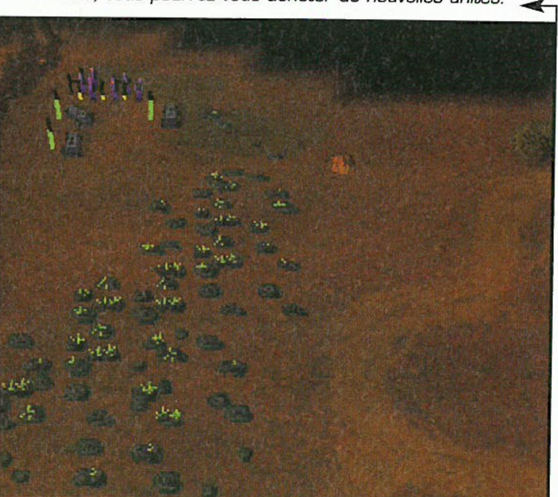


Dans C&C, le développement de la base est restreint. Vous ne pouvez pas vous étendre de manière chaotique, vos bâtiments doivent être groupés les uns aux autres. Seulement voilà, les ressources peuvent être éparpillées et vos moissonneuses mettre du coup 3 plombes pour chaque aller-retour entre la base et le champ de Tibérium. Mais il est possible de contourner le problème, grâce aux sacs de sable. Construisez-en une ligne, jusqu'au point crucial, et vous pourrez ainsi disposer de bâtiments excentrés.

hoisir sa route est sympathique. Malheureusement, une fois la sélection faite, on ne peut pas revenir en arrière !



.e tibérium (en vert) est une matière première convoitée. Grâce à elle, vous pourrez vous acheter de nouvelles unités.







Notes



Technique

La 3D n'est pas très visible et la gestion du Ram Pak décevante.



Esthétique

Rien de très excitant, malgré la refonte complète des bâtiments et unités.



Animation

Les bâtiments auraient pu bouger plus, les unités sont fidèles à l'original. Pas extra.



Maniabilité

Une bonne interface, la possibilité de former des groupes d'unité, tout y est.



Sons

On retrouve les thèmes des autres versions mais moins bien orchestrés, idem pour les bruitages.



Durée de vie

L'absence d'un mode escarmouche ou 2 joueurs est regrettable. On finit les campagnes assez vite.



Plus

L'interface, au poil. C'est le 1er du genre sur N64.

Moins

Pas de mode escarmouche. Un gameplay qui a vieilli.



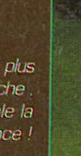
Note d'intérêt

Plus loin

On regrettera que cette version de C & C, bien que développée par ses propres geniteurs, n'ait pas beneficie de plus d'attention. Ce n'est qu'un enième clone de l'original.

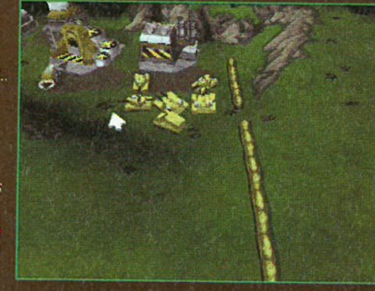
De la 3D ? Où ça ?





Au maximum déployment...

... et au plus proche. Géniale la différence !



A grand renfort de tapage médiatique, Westwood et Nintendo nous vantent les mérites de cette ultime version de C&C en 3D. Oui, c'est en 3D. Mais ça ne change quasiment rien. A part la possibilité de zoomer en maintenant L et les boutons C haut et C bas, on ne se rend compte de rien. De plus, le mode haute résolution utilisant le Ram Pak est saccadé, de sorte qu'il est préférable de jouer en mid résolution. Au moins, les possesseurs de ce dernier verront moins rapidement les ralentissements liés à la prolifération d'unités à l'écran.

'avis de T.S.R.

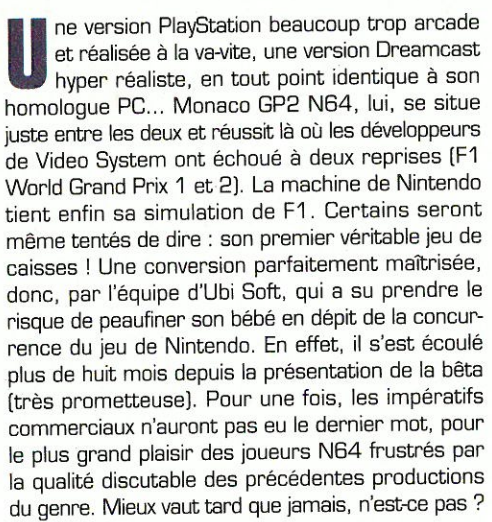
n un Command & Conquer du côté de chez Nintendo. Mais pourquoi ne pas avoir si d'adapter le tout récent Soleil de Tibérium du PC ? L'énorme avantage du titre : le seul du genre à l'heure actuelle. L'énorme inconvénient : Starcraft, bien plus teur, arrive dans la foulée. En outre, qui n'a pas déjà joué à ce vieux C&C ?

L'avis de RaHaN

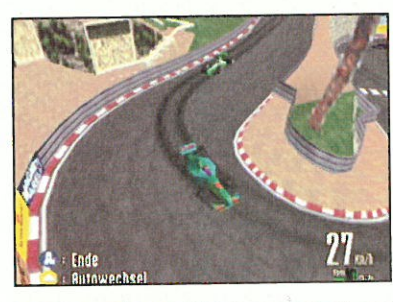
Ceux qui attendent depuis ouatemille ans un soft du genre sur N64 devraient être ravis. Mais s'ils ont déjà joué aux autres jeux de stratégie sur d'autres plates-formes, ils risquent d'être agacés par la durée de vie limitée, le faible nombre d'unités et le gameplay vieillissant. Patientez jusqu'à l'arrivée de Starcraft 64 !

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

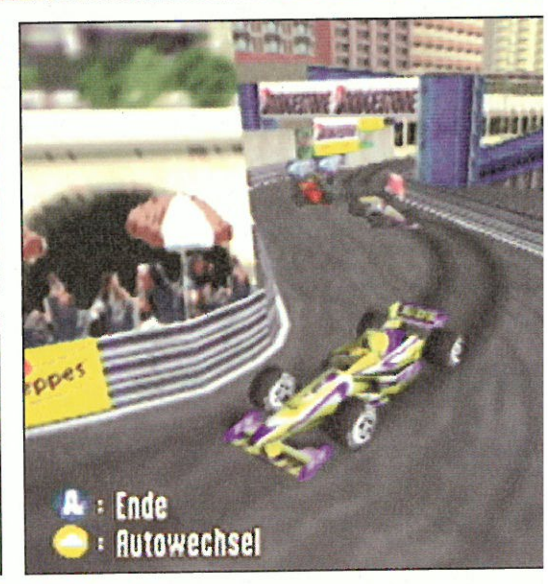
Il est né le divin enfant ! Les joueurs N64 vont enfin pouvoir s'éclater sur un vrai jeu Formule 1. Une version 64 bits qui enfonce littéralement la mouture PlayStation. Bingo !

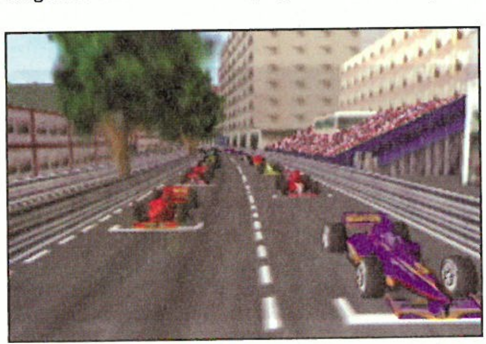


Une version PlayStation beaucoup trop arcade et réalisée à la va-vite, une version Dreamcast hyper réaliste, en tout point identique à son homologue PC... Monaco GP2 N64, lui, se situe juste entre les deux et réussit là où les développeurs de Video System ont échoué à deux reprises (F1 World Grand Prix 1 et 2). La machine de Nintendo tient enfin sa simulation de F1. Certains seront même tentés de dire : son premier véritable jeu de caisses ! Une conversion parfaitement maîtrisée, donc, par l'équipe d'Ubi Soft, qui a su prendre le risque de peaufiner son bébé en dépit de la concurrence du jeu de Nintendo. En effet, il s'est écoulé plus de huit mois depuis la présentation de la bêta (très prometteuse). Pour une fois, les impératifs commerciaux n'auront pas eu le dernier mot, pour le plus grand plaisir des joueurs N64 frustrés par la qualité discutable des précédentes productions du genre. Mieux vaut tard que jamais, n'est-ce pas ?









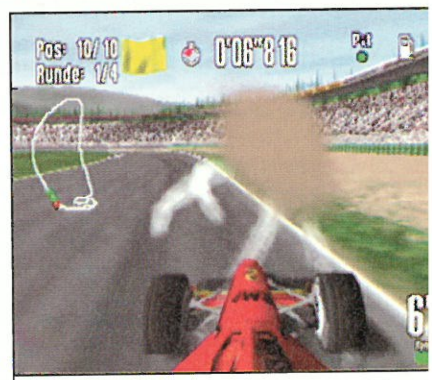


fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Simulation de F1
Nb de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nb de circuits	17
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PS, DC et PC CD-Rom

Quelques changements

Par rapport à la version DC, beaucoup de choses ont été simplifiées, afin de rendre le pilotage accessible au public N64. Les pertes d'adhérence (notamment lors des freinages violents) et l'effet de patinage (en cas de réaccélération brusque), par exemple, sont moins rigoureux. La gestion des dégâts, quant à elle, se révèle nettement plus tolérante. Disons qu'on peut se permettre trois voire quatre touchettes à grande vitesse, sans voir son aileron avant ou l'une de ses roues s'envoler. Cependant, le réalisme y est (heureusement) beaucoup plus poussé que sur PlayStation. Impossible ici de «trajecter» comme un sagouin, en montant à pieds joints sur sa pédale de frein, sans aller visiter le bac à sable ou faire la bise aux rails de sécurité. La conduite conserve une certaine technicité.



Des pertes d'adhérence spectaculaires et pénalisantes.

Une conversion réussie

Autre réjouissance : la réalisation. Sans atteindre évidemment la perfection esthétique de son homologue Dreamcast, l'environnement graphique de Monaco GP2 demeure très soigné (modélisation des F1 irréprochable, décors détaillés, arrêts aux stands dignes de ce nom), le clipping est d'autre part parfaitement géré. Seul bémol : il y a toujours ce foutu effet de flou. Plus j'y pense et plus je me





A l'inverse de la version DC, en vue externe, un graph vous permet de surveiller l'état de votre monoplace.

Les accidents sont plus sobres que sur la version Dreamcast. Vous pourrez déterminer le degré de réalisme des dégâts dans les options.







Un mode 2 joueurs fun bien qu'un peu limité.

dis qu'une option Ram Pak n'aurait pas été de trop. Mais bon, il faut se faire une raison, on ne peut pas tout avoir : le beurre, l'argent du beurre et la léchouille baveuse de la crémière ! Car ce qui faisait tant défaut à la série des F1 World Grand Prix est bel et bien au rendez-vous. Piloter votre F1 est un véritable régal. Un confort de conduite inégalé sur cette machine qui nous fait oublier le petit manque de fluidité du moteur 3D (vous pourrez toujours remédier à ce défaut, en diminuant le nombre de concurrents ou en supprimant la trajectoire idéale). On sent la voiture dans les courbes, la force centrifuge, restituée avec justesse, vous déporte vers l'extérieur des virages, il y a vraiment une impression de résistance. Rien de comparable avec l'inertie de savonnette des monoplaces de F1 World Grand Prix 2. Pour finir, l'Intelligence Artificielle des 21 pilotes est difficile à prendre en défaut. Les concurrents adoptent des trajectoires cohérentes, commettent parfois des erreurs et, contrairement à la version PlayStation, freinent au bon moment !

Presque la totale

Pour le reste, Monaco GP 2 est une simulation relativement complète. Les amateurs de cambouis trouveront, dans les réglages (huit points de réglages en tout, au lieu de 12 sur DC), matière à expérimenter pas mal de chose, pour faire péter les chronos. Le mode carrière, grand absent de la version Dreamcast, propose, quant à lui, un challenge vraiment original. Un mode de jeu assez difficile qui vous fera prendre conscience que débuter dans une écurie de petite renommée est souvent synonyme de galère ! En ce qui concerne les courses simples et les championnats, si le jeu demeure trop facile en amateur (idéal pour les néophytes), les modes Professionnel et Expert devraient en revanche faire suer les pognes des joueurs exigeants.

Bien sûr, le titre d'Ubi Soft est loin d'être parfait. Le mode 2 joueurs est un peu limité. On aurait aimé pouvoir disputer le championnat en amoureux, tant pis, il faudra se contenter de simples duels. Des mini-scénarios à la F1 World Grand Prix 2 et un vrai mode ralenti auraient été également les bienvenus. Pour clore ce chapitre «remontrances», l'absence de licence officielle risque de faire grincer des dents les puristes. Okay, okay, j'avoue, je chipote un peu. Ces quelques faiblesses de toute façon n'empêchent en rien Monaco GP2 de devenir LA référence de la simulation de courses automobiles sur N64.

Willow



Une vue rétro bien pratique pour fermer la porte à ses poursuivants.

Un pseudo ralenti très décevant.





Les mains dans le cambouis





Avec ses huit points de réglage, Monaco GP2 donne la possibilité aux techniciens en herbe de paramétrer leur monoplace avec beaucoup de précision. Un passage obligé, si vous souhaitez un jour fouler les marches du podium en mode Pro et Expert ! Vous pourrez agir sur les appuis aérodynamiques, la dureté des suspensions, le choix des pneus, la sensibilité de la direction, la répartition du freinage, la garde au sol en réglant la hauteur de la caisse, l'étalonnage de la boîte de vitesse et la quantité de carburant embarqué. Par rapport aux versions PC et Dreamcast, on perd la stratégie d'arrêt au stand et quelques autres réglages plus pointus, mais bon, il y a ici largement de quoi améliorer vos chronos.

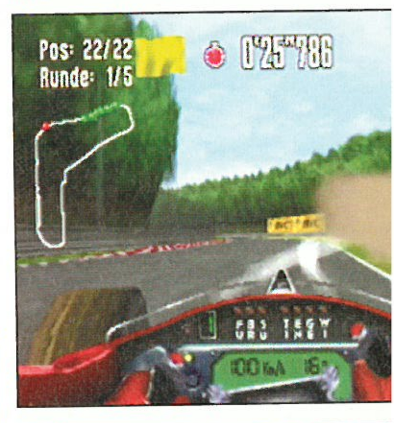
Monaco Grand Prix
Racing Simulation 2

test









FIA où es-tu ?



Basé sur la saison 97 de Formule 1, le titre d'Ubi Soft propose un totale de 17 circuits dont le fameux Grand prix d'Europe. Petit détail amusant, les pneus (à trois rainures) sont ceux de la saison 98 ! Sinon, absence de licence FIA oblige, vous ne retrouverez ni les pilotes ni les écuries officiels. Séchez vos larmes de crocodile, un éditeur de nom permet de contourner ce «faux problème».



Sous la pluie, la visibilité est limitée par les projections d'eau.



Le genre de boulette qui vous fait perdre 10 plac



Les trajectoires des concurrents sont logiques.



Les arrêts aux stands bien que statiques sont réussis.





Malgré un petit manque de fluidité, le moteur 3D reste performant



15 **Technique**
Toujours un petit manque de fluidité. Le moteur reste rapide et gère pas mal de détails.



Esthétique
Pas de Ram Pak, les graphismes sont donc un peu flous. Modélisation des F1 précise.



Animation
Ça va très vite quelle que soit la vue, on regrettera le manque de fluidité sur certains circuits.



Maniabilité
Un vrai bonheur. Le contrôle de la voiture est vraiment très agréable. Sensibilité de la direction : tip top !



Sons
Le bruit du moteur est assez impressionnant, les bruits de choc, en revanche, laissent à désirer.



Durée de vie
Un mode carrière ardu et une bonne difficulté en championnat. La vie est belle.


Plus
Les sensations, la vitesse. Le mode carrière et le reste.


Moins
Pas de gestion Ram Pak. Pas de ralenti. Mode 2 joueurs un peu pauvre.



Note d'intérêt





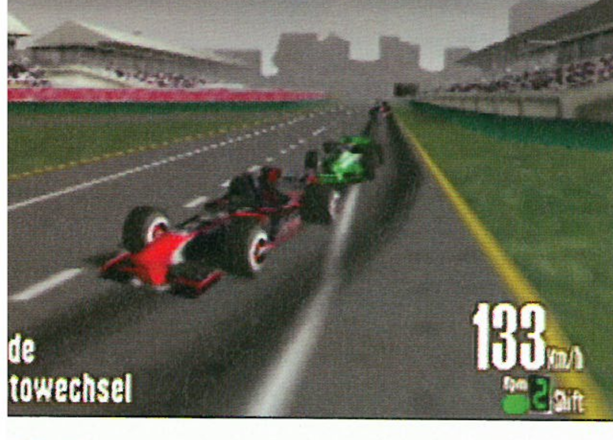
Une vue cockpit plus réussie que sur la version Dreamcast.

Plus loin

Pour tout connaître de Monaco GP 2 DC, allez donc faire un petit tour dans les pages du booklet spécial Dreamcast. La version européenne sera disponible dès le mois d'octobre. Une excellente nouvelle pour le lancement de la machine !



Une vue supplémentaire vraiment impressionnante.



Si les textes sur les photos sont en allemand, cela est dû à la version qu'Ubi Soft nous a envoyée.

Monaco s'impose comme la meilleure simulation automobile de la N64

'avis de Willow

i réussi pour Ubi Soft, qui parvient, avec cette version N64, à nous faire oublier conversion PlayStation on ne peut plus paresseuse. Technique, complet, bien lisé, Monaco GP2 pulvérise F1 World Grand Prix 2 en termes de gameplay. Ne s arrêtez surtout pas à l'absence de licence FIA, ce serait vraiment du gâchis !

L'avis de Trazom

En matière de pilotage pur, Monaco GP2 N64 dépasse largement son homologue de chez Nintendo. Les voitures ont un comportement plus réaliste et le plaisir de jeu, pour un puriste, est bien supérieur. Pourtant, il ne bénéficie pas de l'habillage officiel FIA ni des ralentis de F1 World GP2, mais possède une assise technique beaucoup plus élaborée.





F1 World Grand Prix 2



Test

Mieux réalisé, archi-complet, ce deuxième volet pèche une fois encore par des modèle physiques approximatifs. Pour le jeu ultime de F1 s N64, allez voir plus loin !



En préambule, comme disait si bien mon prof de philo (paix à son âme), nous commencerons ce test par une petite devinette d'actualité : quel est le dessert préféré de Michael Schumacher ? Mmm, vous ne voyez pas ? Vous donnez votre langue au chat ? La tarte aux mûres ! Arf ! Arf ! Là, je pense avoir remporté la palme de la vanne la plus pourrie de l'année. Mais revenons à nos moutons. En novembre dernier, F1 World Grand Prix avait laissé une partie de la rédaction dubitative. Un produit à controverse, comme on dit chez nous. L'hyper sensibilité de la direction et la restitution quelque peu exotique de la force centrifuge donnaient l'impression de piloter des caisses en bois. Gênant, pour un jeu de F1, n'est-il pas ? En règle générale, on attend d'une suite qu'elle corrige certains défauts ; il semble que les développeurs de Video System soient passés à côté de l'essentiel. Eh oui, F1 World GP 2 a hérité des tares de son frangin. On pilote toujours par à-coups, c'est franchement désagréable. Bien sûr, il est toujours possible de s'adapter et de contourner un peu le problème en réglant au minimum la sensibilité de la direction et en augmentant les appuis aérodynamiques, mais sur des circuits comme Hokenheim par exemple, qui nécessitent une vitesse de pointe élevée, cette pseudo-solution vous empêchera de vous classer correctement. Les vues externes sont également assez mal fichues. Trop proches du sol, elles donnent une mauvaise visibilité du tracé. Plus grave, le focus a tendance à se décaler sur le côté de la F1 pendant les virages. Bof, bof ! C'est vraiment dommage car, à côté de ça, ce titre bénéficie d'une réalisation d'un niveau plus que correct (merci le Ram Pak) bien qu'on puisse re cher au moteur 3D un certain manque de flui L'impression de vitesse et le dynamisme des v tions de la voiture procurent malgré tout d'e lentes sensations. Enfin, F1 World GP2 prop des options de jeu très complètes (assista diverses, niveau de réalisme), une I.A. convai te ainsi que quelques originalités comme le m challenge tripant à souhait (cf. encart). Ragea W



fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Video System
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	17
Spécial	Compatible Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

Quelle préciosité !





Le contenu de F1 World Grand Prix 2 est inattaquable. Le titre de Nintendo propose 4 modes de jeu. On retrouve bien sûr le sempiternel mode contre la montre. Un mode exhibition permet de disputer des courses simples sans qualif'. Vous pourrez décider de votre place sur la grille de départ mais également paramétrer les conditions météorologiques ainsi que le règlement. Le mode Grand Prix, lui, est un championnat basé sur la saison 98. Avant de disputer la course, vous devrez participer aux essais et aux qualifications. Enfin, le règlement de la FIA (règle des 107 %, limitation des pneus secs, drapeaux) y est appliqué à la lettre. Petit plus, ce mode vous donne la possibilité d'activer les événements de la saison 98 (accidents, pannes, abandons, etc.), histoire de pimenter les courses. En plus de ces modes de jeu incontournables, F1 World GP2 vous invite à participer à 15 scénarios inspirés de la saison 98 : 5 scripts tactiques (ex. : contenir les Ferrari), 5 scripts mécaniques (ex. : finir une course avec une boîte de vitesse endommagée) et 5 scripts de vitesses. Un mode de jeu innovant et passionnant. Il ne manque plus finalement qu'un petit mode carrière !



Des effets météorologiques vraiment spectaculaires.

Une simulation complète mais à la jouabilité perfectible



Ze défaut of ze game : on pilote par à-coups, du fait de l'absence de force centrifuge.



Le comportement des adversaires n'attire aucune critique. Un des points forts du jeu.

Notes



14 Technique Comme dans Star Wars Racer, le moteur souffre de saccades agaçantes, même avec le Ram Pak.



15 Esthétique Sans le Ram Pak, les textures sont floues et sombres. Avec, c'est déjà mieux. 3D précise et assez détaillée.

13 Animation L'animation est rapide mais manque singulièrement de fluidité. La N64 nous étonnera toujours !

12 Maniabilité La sensibilité exagérée de la direction et l'absence de force centrifuge rendent le pilotage délicat.

13 Sons Les bruits des moteurs sont réalistes mais il y a trop d'écho. Crissement de pneus caricaturaux.

16 Durée de vie Jouez de préférence en mode professionnel. Le mode scénario est vraiment passionnant.

+ Plus Les graphismes avec le Ram Pak. Une simu complète et les scénarios.

– Moins Les sensations de conduite. Les vues de caméra.

6 Note d'intérêt

Plus loin

Video System se veut un spécialiste de la Formule 1 depuis l'époque de la Super Nintendo. Le studio semble avoir un peu de mal à trouver ses marques sur N64. A noter : la version Game Boy Color est une totale réussite.

Les pertes d'adhérence sont assez rares. Une roue dans le sable ou dans l'herbe ne fait que vous ralentir.







'avis de Willow

N64 est fâchée avec les jeux de caisses. F1 World GP 2 avait tout pour réussir : des tions d'une grande richesse, une licence, de nombreux modes de jeu, une réalisation aphique spectaculaire, mais les modèles de pilotage ne suivent pas et gâchent la bonne pression laissée par la charpente du titre. Attendez Monaco GP2 d'Ubi Soft.

L'avis de Trazom

J'ai toujours eu un faible pour ce jeu qui, même s'il n'est pas le plus réaliste en terme de conduite, a pour lui de bien beaux atouts. Il tourne en haute résolution, propose toujours la licence officielle FIA et est bourré d'options. Mais encore une fois, le contrôle du véhicule est très haché et loin d'être parfaitement rendu

Duke Nukem Zero Hour



Plonger dans les aventures de Duke Nukem, c'est ranger son cerveau dans un tiroir et empoigner à pleines mains son fus[il]. Une technique de relaxation inédite qui n'a qu'un seul défau[t], celui de risquer votre vie de héros...

Tout d'abord, que les possesseurs de N64 se sentent fiers : Duke Nukem Zero Hour a été développé exclusivement pour leur console. Ceci, bien qu'il s'agisse à peu de chose près de la version N64 de Time to Kill paru sur PlayStation précédemment. Il ne sortira, a priori, sur aucune autre plate-forme. Ce qui est plus terrible, c'est que le jeu ne tient malheureusement pas toutes ses promesses. Mais ça, nous allons y venir. Dans Zero Hour, tout commence de façon assez curieuse puisque l'ami Duke reçoit un message... de lui-même ! Il jette un coup d'œil à l'écran de contrôle et demande : " Mais qui es-tu, mon jumeau maléfique ou quoi ? ". On comprend rapidement qu'il y a là des histoires d'aliens envahisseurs et de machines à voyager dans le temps. C'est ainsi que Duke va devoir traverser de nombreuses époques - le Far-West, l'ère victorienne ou encore notre monde dans sa version post-apocalyptique - et faire preuve de toujours plus d'imagination pour réduire à néant ses ennemis. Les armes dont il dispose sont nombreuses. Et meurtrières. Des armes dites conventionnelles (revolvers, fusil...) on passe à la catégorie supérieure avec le lance-grenades au cyanure, le lance-missiles havoc ou encore le Freeze Thrower, propriété des aliens,



Le mode sniper vous permet de zoomer sur la tête d'un adversaire avant d'appuyer sur la gâchette et de rajouter une barre sur votre tableau de chasse.

qui vous congèle un méchant en quelques secon[des]. Contrairement au premier épisode de la série N64 (nommé fort à propos Duke Nukem 64), Z[ero] Hour propose une vue du personnage à la troisiè[me] personne et non plus une vue subjective à la Qu[ake]. Cela s'avère plus dynamique mais moins prati[que] pour viser. A cet égard, une option d'aide au « lo[ck] des ennemis existe, mais elle n'arrange que très [peu] les choses. D'un autre côté, ce n'est pas non [plus] une catastrophe, mais l'animation hésitante rend [les] mouvements un peu brusques et, dès qu'il s'agi[t de] viser précisément, on perd souvent de précieu[ses] secondes. Juste le temps de se prendre une b[alle] entre les Ray-Ban, en fait. Cela peut s'avérer gêna[nt]. Une vingtaine d'ennemis différents vous attend ici. Ils ne sont jamais classiques puisque - espè[ces] extra-terrestres obligent - vous aurez affaire à [des] êtres mutants tendant davantage vers le lézard [ou] le porc que vers l'humain. Il y a aussi des mach[ines] et puis, cerise sur le gâteau, des morts vivants [que] vous prierez de retourner dans leur tombe à gra[nds] coups de fusil à pompe. Vous retrouverez cert[ains] de ces ennemis d'une époque à l'autre. Vous p[ourrez] alors vous rendre compte que, tout comme v[ous], ils ont changé de vêtements pour mieux coller [à la] mode de l'époque. Un souci du détail un peu su[...]



fiche technique

Editeur	GT Interactive
Développeur	3D Realms
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	sauvegarde
Nbre de niveaux	22
Spécial	Compatible Ram Pak et Rumble Pak
Existe sur	rien d'autre



…u mais bon, on ne va pas se plaindre parce que les développeurs ont voulu bien faire… Dire que Duke Nukem Zero Hour est un jeu violent est presque un pléonasme. On a envie de dire que le concept de violence est inclus dans le titre. Il suffit de connaître le personnage… Ici, les têtes explosent, le sang gicle sur les murs et l'ami Duke apprécie tout cela en connaisseur. Ça n'est pas d'un réalisme forcené mais certaines mères de famille n'apprécieront peut-être pas (surtout que ce n'est pas tout, jetez donc un coup d'œil à l'encart). Il y a toutefois pas mal d'humour - attention, Duke parle en anglais - et le tout passe assez bien. Vous pourrez vous essayer à ce titre en multi-joueur, si le cœur vous en dit, mais autant vous avertir tout de suite de la médiocrité de ce mode (graphismes moyens, ensemble brouillon…). Disons simplement que ce mode a le mérite d'exister. Pour résumer, Zero Hour aurait pu être un jeu réussi. On s'y amuse vraiment, mais sa forme dessert trop son fond. Mieux programmé ou sorti sur une machine plus puissante, il aurait sûrement paru beaucoup plus engageant. C'est que l'on commence à être exigeant…

Chris





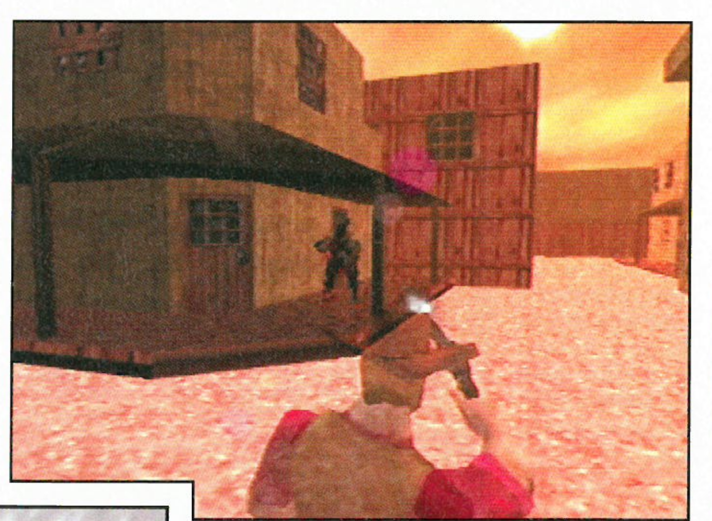
Interdit au moins de 16 ans ?





Avec toute la polémique qui tourne, depuis quelque temps, autour des jeux vidéo dit violents, la présence de photos montrant des femmes à moitié nues dans Zero Hour risque de ne pas arranger les choses. L'univers de Duke est cohérent : c'est un macho amateur de jolies filles et il suffit de se balader dans la rue pour tomber, comme lui, sur des affiches hautement suggestives. Le fait de devoir délivrer des femmes implorantes que l'on retrouve enchaînées, tout en décapitant des aliens peut toutefois de ne pas passer inaperçu. Bah, il suffira de présenter le jeu sans Ram Pak. Il est alors tellement flou que l'on distingue assez mal ce qui se trouve à l'écran…

Un tout petit peu plus beau et beaucoup plus fluide, Zero Hour aurait été noté 7/10



Notes


Technique
Rien d'extraordinaire pour de la N64. On appréciera les effets d'explosion et de transparence.


Esthétique
Sans Ram Pak, ça n'est vraiment pas très beau. Avec, c'est flou mais mieux.


Animation
Le point faible du jeu. C'est vraiment saccadé. Ça ne gêne que moyennement la jouabilité, heureusement.


Maniabilité
On se fait assez rapidement aux commandes. Petite difficulté à viser correctement tout de même.


Sons
Ça grogne, ça tire, ça explose… C'est du Duke Nukem, quoi.


Durée de vie
Les niveaux sont longs et assez variés. Un jeu amusant, même s'il lasse quelque peu.

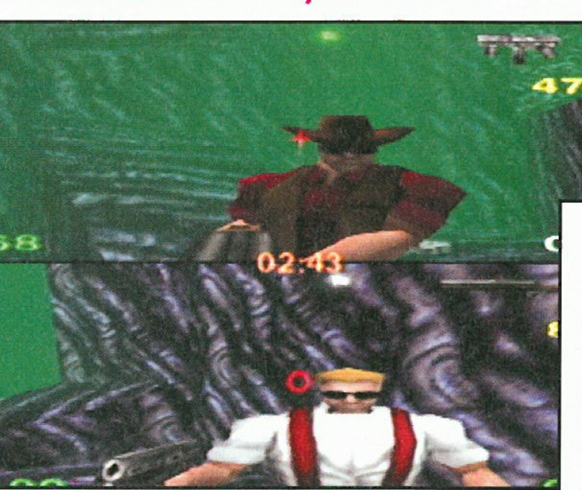

Plus
Fun à jouer. Plein d'armes et d'ennemis à exploser.

Moins
Vraiment laid sans le Ram Pak. Piètre qualité de l'animation.


Note d'intérêt

Plus loin…

Sur le site du développeur du jeu, 3D Realms (www.3Drealms.com), vous pouvez découvrir la vie et les délires de ceux qui constituent cette société. A travers des interviews ou des mini-reportages les concernant (photos avec des bulles), on s'aperçoit qu'ils ne se prennent pas vraiment au sérieux.



En mode multi-joueurs, Duke semble tout à coup bien tassé. Un vrai cube…



Les endroits secrets dans Zero Hour sont nombreux. Vous y trouverez des armes ou de jolies filles à délivrer.

L'avis de Chris

…ime bien Zero Hour. Vraiment. Je me suis pas mal amusé à casser de l'alien, tout en passant d'un objectif de mission à l'autre. On ne sait jamais vraiment ce qui nous attend, c'est assez motivant. A côté de ça, l'animation donne mal au crâne après deux heures de jeu et il faut vraiment se motiver pour continuer. C'est bien dommage…

L'avis de Trazom

Les fans de la première heure vont certainement se jeter sur cet opus ma foi fort réussi car long et intéressant même si, techniquement, Perfect Dark devrait le surclasser. Mais qu'importe, Duke est attachant et puis les scènes sont hilarantes : Duke en cow-boy, en dandy… Plutôt cool finalement !

Machine **Nintendo 64** Genre **Action/aventure**

Shadowman

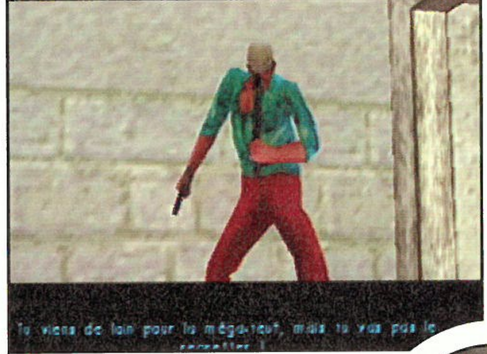


Shadowman n'est pas aussi réussi que l'on aurait espéré, mais il dispose d'arguments de poids une ambiance très spéciale et une durée de vie à toute épreuve.

Le vaudou, ce n'est pas un des grands thèmes du jeu vidéo. Akuji s'y était essayé mais il faut être honnête, Shadowman est le premier à reprendre les mythes vaudous avec autant de fidélité. Gobi, Loa, tout le tintouin est là. Et pour cause, il y en a des choses à faire dans Shadowman. Le jeu vous propulse dans la peau de Mike LeRoi, le Shadowman qui, comme ses prédécesseurs, a le pouvoir d'arpenter le monde des morts. Mais cette fois, il aura beaucoup plus de travail pour protéger les vivants des horreurs qui s'y trament : Légion, le grand vilain, est de retour, et avec lui 5 serial killers que la puissance des âmes noires a rendu immortels sur le plan des vivants. Les âmes noires, c'est le centre du jeu : ce sont des âmes très puissantes, maléfiques, que seul le Shadowman peu absorber, grâce au masque des ombres qui est encastré sur sa poitrine. Enfermées dans des « gobis », il faudra tout au long du jeu en ramasser le maximum, afin de gagner leur pouvoir, pour finalement desceller les différents portails des ombres qui s'ouvrent chaque fois plus profondément sur le monde des morts. Après avoir arpenté cette dimension de fond en comble, vous aurez suffisamment de puissance, d'artefacts, de trucs et de machins pour détruire les 5 serial killers, puis finalement bannir à nouveau Légion pour quelques siècles de plus.

Dieu que c'est long

Dans le genre action aventure en 3D, Shadowman pousse le bouchon aussi loin qu'un Tomb Raider, mais avec un gameplay tout à fait différent. Il ne s'agit pas d'enchaîner les niveaux les uns après les autres. L'ensemble du jeu est construit autour d'un monde, ni plus ni moins, dans lequel on se déplace librement. Le gameplay est inspiré du système de Zelda, c'est-à-dire qu'il vous faut récupérer des objets, des pouvoirs, ou activer certaines choses pour progresser vers de nouvelles sections. Si l'action se déroule côté vivants et côté morts, il faut savoir que 80 % du jeu se déroule dans la « deadside ». Et celle-ci est particulièrement vaste. L'ensemble du jeu est particulièrement labyrinthique, presque trop. Il n'est pas rare de se perdre dans les méandres des dizaines de passages différents, et d'oublier par exemple où se trouvait telle porte, croisée au début du jeu, mais qu'on ne peut ouvrir qu'après 2 ou 3 heures d'exploration.



Les cinq serial killers que vous affronterez sont des bavards. Et tous seront contents que vous veniez les déranger !

L'ourson de votre frère Luke vous permet de voyager rapidement d'un endroit à l'autre du jeu, côté deadside ou côté vivants.





Résultat : une durée de vie très long mais aussi quelques crises de nerf cause du temps perdu à rechercher endroit particulier.

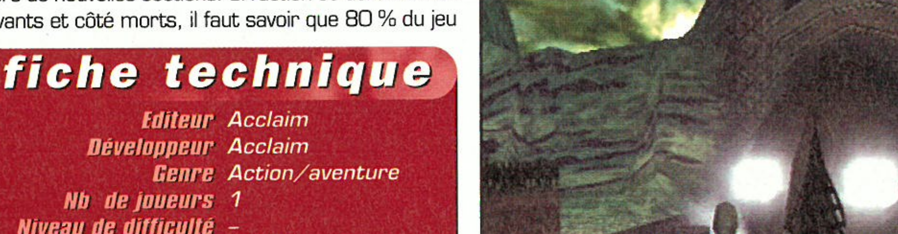
Plutôt action

Question jugeote, il n'y a pas de quoi pavois Shadowman est avant tout un soft d'action et d ploration, et les quelques rares puzzles ne rep sentent pas un grand challenge cérébral. Mais c un choix et, finalement, le jeu est assez riche bonus, items et armes divers pour qu'on ne r sente pas de manque niveau gameplay. Au fi Shadowman aurait mérité d'être plus soigné te niquement mais reste un titre intéressant pour ambiance particulière et sa durée de vie. Pour novices, il faut s'accrocher : le mythe vaudou e fonction de certains objets manquent d'explicatio et à moins d'être un habitué des jeux du type, il parfois difficile de comprendre que tel item perr de passer à tel endroit. Quoi qu'il en s Shadowman, même s'il nous a un peu déçus d sa version finale, est un bon petit jeu qui vous donnera pour vos sous.

RaH

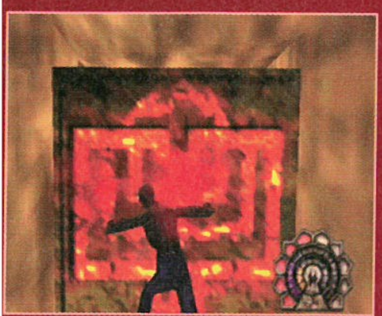
fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Acclaim
Genre	Action/aventure
Nb de joueurs	1
Niveau de difficulté	–
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nb de niveaux	1 mais énorme !
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	PC, PlayStation



Les Gads

A peine expliqués par les cartes de la prophétie (que vous trouverez également au cours de votre quête), les Gads sont en réalité des tatouages de puissance, permettant de résister aux attaques du feu. Plus vous êtes tatoué, plus vous pourrez résister. Au début, vous commencerez par les bras et pourrez ainsi exposer vos mains aux attaques. Puis le reste du corps suivra, et ainsi vous finirez par marcher sur des braises, ne plus craindre les jets de flamme, etc.



Ces blocs parcourus de lignes de feu ne peuvent être poussés qu'après avoir reçu le premier Gad.



De même, ces barils enflammés ne peuvent être contournés que grâce aux Gads. Mais si vous n'avez que le premier, ne tentez pas de monter dessus !

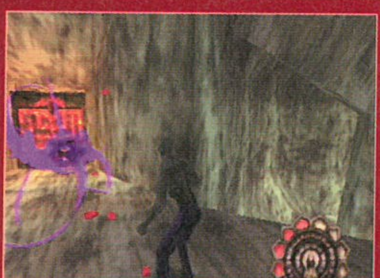


On distingue ici très nettement la présence des tatouages sur les bras. Dès qu'on fait appel à leur pouvoir, de la fumée rouge s'en dégage.

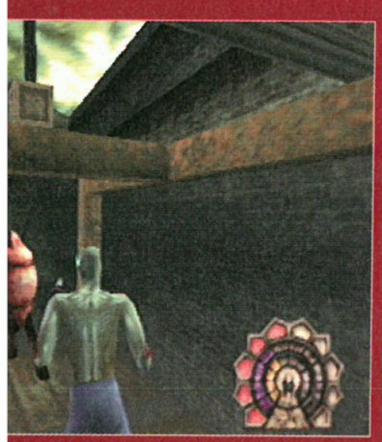


La base du gameplay

Quelques explications sur les principes de base du jeu pourront s'avérer utiles. La fidélité au mythe vaudou est agréable mais, pour les profanes, crée des difficultés supplémentaires.



Voilà à quoi ressemblent les âmes noires, une fois libérées. Vous devez vous en emparer pour progresser.



Cette chose est un Gobi. Les Gobis emprisonnent les âmes noires et pour les libérer, il suffit de tirer dessus avec le shadowgun.



En outre, ramasser les âmes noires augmente votre niveau de « shadow », vous permettant de charger le shadowgun de plus en plus.



Plus vous aurez d'âmes noires, plus vous pourrez vous enfoncer profondément dans la deadside, en ouvrant ces portails.



Vous ramasserez dans le jeu des « cadeaux ». Arrivé à 100, vous pourrez les offrir au Loa, un esprit qui augmentera votre potentiel de vie.

En tuant les ennemis avec le shadowgun, ils s'illuminent avant d'éclater, vous laissant un bonus de vie.



Notes



Technique
On s'attendait à une meilleure gestion du Ram Pak, mais l'ensemble est correct.



Esthétique
Les textures restituent bien l'ambiance, mais on aurait aimé plus de variété, qu'on puisse se repérer...



Animation
Sur quelques scène lourdes à afficher, le jeu saccade dur. Pour le reste, c'est jouable, mais pas ultra-fluide.



Maniabilité
A l'exception du saut, qui n'est pas toujours très simple, le personnage se manie bien et la caméra ne pose pas trop de problèmes.



Sons
Le point fort du jeu : musiques extra, bruitages inquiétants, du très bon.



Durée de vie
C'est un tel labyrinthe, y'a tellement de trucs à trouver, que vous en aurez pour vos thunes !



Plus
L'ambiance, voodooooo !
La durée de vie.



Moins
Réalisation moins bonne que prévu.
On se perd trop facilement.



Note d'intérêt

Plus loin...

Shadowman est probablement le jeu 3D le plus labyrinthique du moment. Ceux qui ont du mal avec la 3D risquent de s'y perdre corps et âme ! Cela dit, c'est bon moyen pour se blinder de ce côté-là...



'avis de RaHaN

uis un peu déçu. La perte en qualité graphique et technique, vis-à-vis de la version otamment, ne semblait pas si importante lors des présentations précédentes. Quoi en soit, Shadowman reste un jeu bien construit, long, qui vous en donnera pour vos , et dont l'ambiance réussie fait oublier les quelques défauts du gameplay.

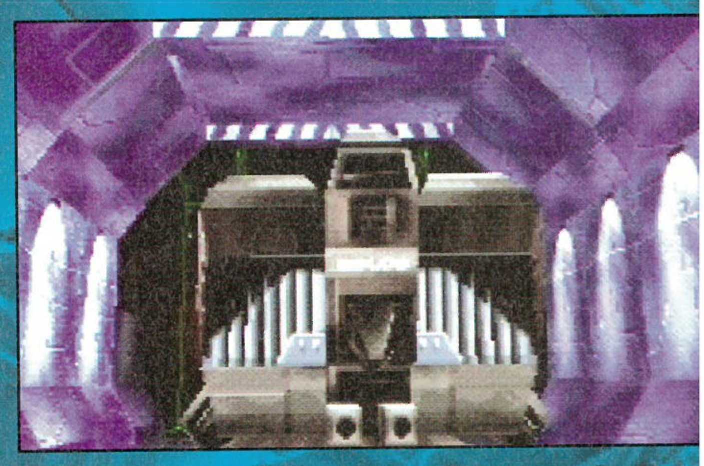
L'avis de Trazom

Si vous avez quelques siècles devant vous, pas de problème, ce jeu est fait pour vous ! Pour peu que vous aimiez les ambiances glauques et la recherche sans fin. Shadowman est un titre techniquement assez réussi mais aussi un peu confus.











G-Police 2

Que ce soit par le biais du cinéma ou par celui des jeux vidéo, il semblerait que beaucoup de monde soit persuadé que, dans le futu nous vivrons dans des mégalopoles à l'intérieur desquelles la criminali sera reine. Une vision que l'on vous invite ici à combattre...

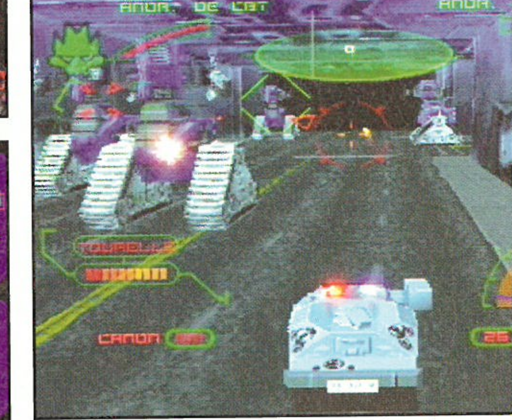
Être membre des G-Police n'est pas un métier de tout repos. On peut même dire qu'il y a difficilement plus ingrat comme occupation. On risque sa vie tous les jours, on gagne des clopinettes et on reste à la merci du bon vouloir de ses supérieurs qui peuvent décider de vous faire prendre les risques les plus insensés. Il faut vraiment avoir foi en l'esprit de justice pour décider de faire partie de cette unité. Mais bon, c'est votre cas. Et vous ne pensez même plus à vous plaindre. Penser à se plaindre c'est déjà perdre un peu de sa vigilance, et lors de certaines opérations, ça ne pardonne pas. Dans la ville de Callisto, les organisations criminelles se développent et - pire - se rassemblent pour former un véritable syndicat. Leur puissance augmente de jour en jour et la G-Police a de plus en plus de mal à contrer leurs agissements. C'est alors que sont appellés à la rescousse les Marines. Placés sous les ordres du Colonel Grice, ils se révéleront d'une aide précieuse. Mais ils ne seront pas toujours là...

G-Police 2 possède, sur le papier, de nombreuses qualités. 30 missions, 25 armes différentes, 5 véhicules à piloter, 35 engins ennemis à combattre... Sachant que les missions ne sont pas linéaires - on vous donne des ordres au fur et à mesure, selon les circonstances - on peut raisonnablement se dire que l'on a affaire à un titre peut-être pas exceptionnel mais en tous cas très intéressant. On a malheureusement tort.

Pas une franche réussite

Lorsqu'on s'essaie à G-Police 2, on s'aperçoit le jeu souffre de défauts majeurs que l'on peut ficilement lui pardonner. Le plus évident de t concerne les graphismes. Les développeurs pris le parti de proposer un jeu fluide. Pour c ils ont dû recourir à une astuce de program tion qui permet d'afficher les décors de fonc dernier moment. C'est ce que nous appelons général le clipping. Là, il est tellement pronor le clipping (on voit à peu près à 50 mètres de soi, pas plus), que les développeurs ont dé de faire apparaître, dans le fond du décor, contours en fil de fer des bâtiments avant c atteignent votre champ de vision. Cela perme effet d'anticiper quelque peu et de ne pas se p ter constamment, mais il faut bien avouer G-Police 2 paraît, à cause de cela, bien tern bien sombre. Evoluer dans Callisto donne un l'impression de se balader dans une ville fantô Le radar n'étant pas non plus plus précis que c il n'est pas rare de tourner un peu en rond p retrouver son chemin, ce qui, à la longue, e père un peu. A côté de cela, on peut bien que G-Police 2 remplit son contrat. Vous po conduire une voiture, deux espèces d'hélico vous servent pour la grande majorité des





N'utilisez pas le mortier tant que les robots sont Le plafond gêne chacun de vos tirs.

fiche technique

Editeur	Psygnosis
Distributeur	The Wheelhaus
Genre	Shoot
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	5
Spécial	Compatible dual shock
Existe sur	Rien d'autre

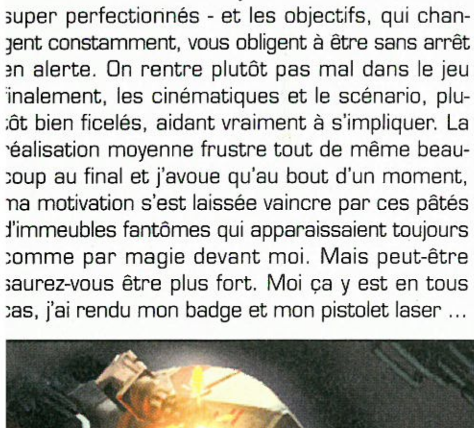
G-Police 2 risque bien, malheureusement, de décevoir les fans du premier épisode

➤ L'effet de flou est voulu. C'est un procéde utilisé également dans Metal Gear Solid.





➤ Il existe 4 vues différentes dans G Police. Ici, la vue extérieure permet de mieux positionner son hélico lors des passages délicats.



sions), un vaisseau spatial et même un robot. Les armes sont variées - il y a des tas de missiles super perfectionnés - et les objectifs, qui changent constamment, vous obligent à être sans arrêt en alerte. On rentre plutôt pas mal dans le jeu finalement, les cinématiques et le scénario, plutôt bien ficelés, aidant vraiment à s'impliquer. La réalisation moyenne frustre tout de même beaucoup au final et j'avoue qu'au bout d'un moment, ma motivation s'est laissée vaincre par ces pâtés d'immeubles fantômes qui apparaissaient toujours comme par magie devant moi. Mais peut-être saurez-vous être plus fort. Moi ça y est en tous cas, j'ai rendu mon badge et mon pistolet laser …



Notes



Technique (13)
On est partagé entre l'admiration que l'on a pour la fluidité du jeu et l'exaspération que procure son clipping…



Esthétique (11)
C'est sombre. Et pas toujours très détaillé. Ambiance « cyber-city » un peu glauque.



Animation (18)
Le point fort du jeu. Ils ont tout misé là-dessus. Mais c'est au détriment des graphismes.



Maniabilité (15)
On a tendance à aller trop vite, et comme on voit les bâtiments apparaître au dernier moment… Sinon, les commandes sont ok.



Sons (16)
On aurait juste aimé un peu plus de « vie », au niveau sonore, dans la ville.



Durée de vie (13)
Une trentaine de missions. On y fait souvent un peu la même chose mais les objectifs sont variés.



Plus
Fluide et assez agréable à jouer
Plusieurs engins à piloter

Moins
On est souvent un peu paumé
Un clipping tout simplement monstrueux !

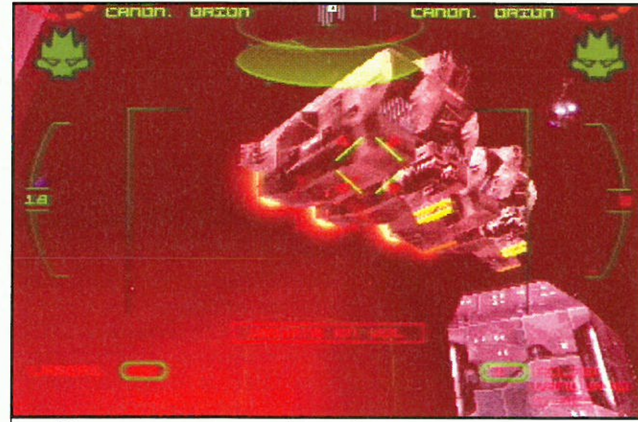


Note d'intérêt 5

Plus loin...

The Wheelhaus est un studio de développement affilié à Psygnosis qui se trouve dans le district de Stroud, en Angleterre. C'est à ce même studio que l'on doit G-Police 1, bien sûr, mais aussi Assault Rigs ou encore Overboard.





➤ Ne vous attaquez pas seul à une forteresse volante de cette taille. Attendez vos équipiers…

L'avis de Chris

...téressant, G-Police 2 pèche par sa réalisation imparfaite. C'est dommage car on sent ...e envie de bien faire et un travail important derrière ce titre. Quoi qu'il en soit, les ...vis sont unanimes : G-Police premier du nom était plus réussi. On peut toutefois se ...nsoler en se disant que, dans la gamme Psygnosis, il y a toujours les Colony Wars…

L'avis de RaHaN

Mouais. Plein de « nouvelles » choses dans cette suite, mais rien de réellement novateur… Les nouveaux véhicules sont sympa mais n'apportent rien de neuf au principe du jeu, qui reste un shoot peu excitant. Les missions moins intéressantes que celles du premier et le manque d'ambiance générale achèvent de ne faire de G-Police 2 qu'un jeu moyen.

Toutes les sorties européennes

Un Joypad relooké, la rubrique des zappings n'y a pas échappé non plus. "Mais... le trombinoscope, qu'en avez-vous fait ?" me direz-vous for justement. Bonne question ! Vous le retrouverez plus en forme que jamai le mois prochain ! Bons jeux !



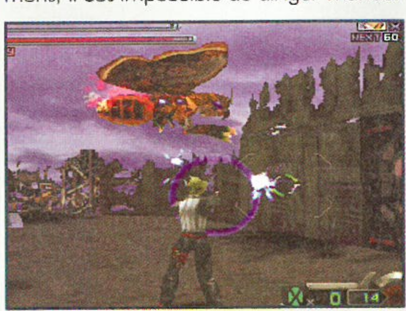
Aironauts

Fighting Force 64


Gungage

Gungage

Croisez Panzer Dragon avec Apocalypse et vous obtiendrez Gungage. Vous dirigez un petit mec armé d'un flingue à munitions illimitées qui ne devra qu'avancer et détruire la totalité des parasites hostiles. Franchement, jamais Konami n'était descendu aussi bas dans mon estime. Pour détruire les monstres, il suffit juste de faire droite ou gauche avec la manette car le viseur locke automatiquement les cibles ! Effectivement, il est impossible de diriger manuel-





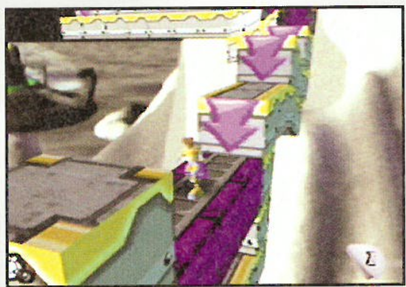
lement votre mire vers le haut ou le bas de l'écran ! C'est stupéfiant de débilité ! Et, à cette tare, s'ajoute un principe ultra répétitif et une réalisation technique plus que moyenne. Donc, je récapitule : dans Gungage vous ne faites que droite-gauche en matraquant les touches de votre paddle et, en prime, vous gagnez un circuit touristique dans des décors plutôt minables. On ne peut pas être plus clair.



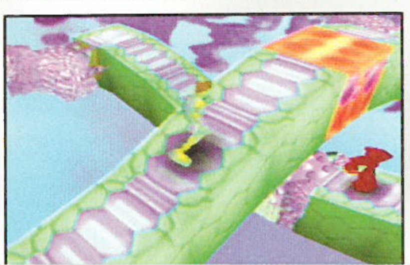


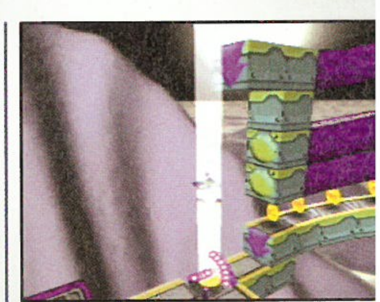
Lode Runner 3D

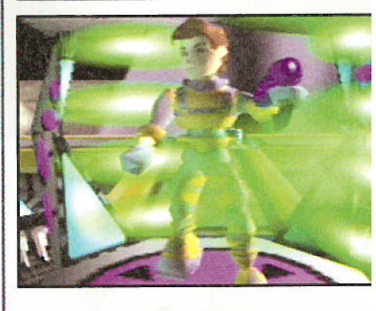
Nous avons évidemment affaire ici à un revival d'un ancien hit d'arcade : Hyper Lode Runner. Le scénario se retrouve transposé très loin dans le futur. Vous décidez de reprendre la thune qu'un cyber-sorcier vous a fauché en parcourant plusieurs mondes diffé-



rents. En bref, le jeu consiste à récolter toutes les pièces d'un niveau puis à emprunter la sortie vers le prochain stage. Pour cela, vous êtes équipé d'un pistolet qui désintègre certaines briques de couleur et vous sert ainsi à ouvrir des passages. En fait, le nouveau défi provient de la représentation en 3D du jeu qui vous oblige à réfléchir sur le chemin à parcourir. Et puis, au cas où vous vous emmêleriez la cervelle, il serait toujours possible de changer les angles de vue des casse-tête en temps réel, pour mieux aborder les énigmes. S'il est vrai que l'animation s'avère saccadée et que l'action se révèle plutôt répétitive, Lode Runner 3D paraît pourtant une alternative pertinente pour les accros des softs à la Bomberman et autres Kurushi.







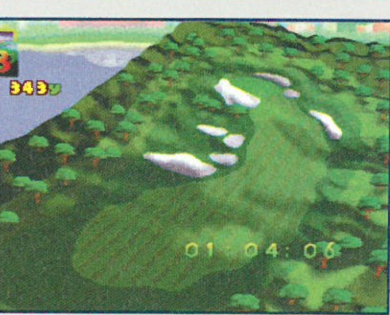


Mario Go

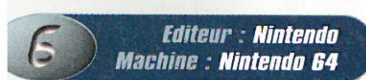


Nintendo nous aurait-il tro depuis le début, sur le véri statut social des frères itali Car Mario et Luigi ont beau être p biers, cela ne les empêche pourtan de pratiquer un sport de bourgeoi golf. Dans Mario Golf, ne vous atte pas à de la simulation, mais à de l'ar pure dans le même esprit qu'Everyb Golf sur PlayStation. C'est pourquoi n'y trouverez pas de paramètres s



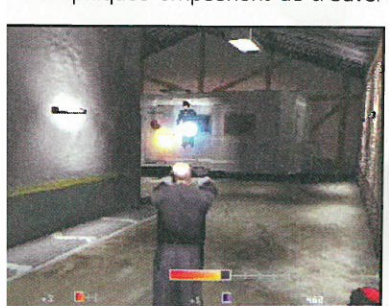


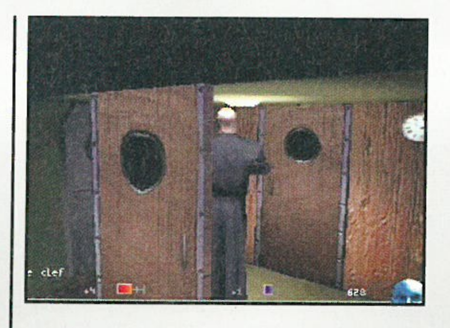
us. Effectivement, vous ne pourrez que éterminer le point d'impact de votre club ur la balle et bloquer au bon moment ne jauge de force en pressant sur la ouche correspondante ! C'est tout ! Par illeurs, la réalisation technique en 3D 'avère surprenante de qualité par ses ues de caméra pertinentes et la netteté e ses graphismes. Et puis, comme dans ous les titres Nintendo, on se régale des ombreux modes de jeu savants (mode me attack, tournois, mini-golf, etc.) qui pportent une réelle diversité à ce qui 'est, somme toute, qu'un sport barbant ! Mario Golf séduira donc un tas de joueurs ar son esprit bon enfant et sa simplicité e prise en main.


6
Editeur : Nintendo
Machine : Nintendo 64

The Guardian of Darkness

En voilà un retour de vacances difficile. Moi qui me disais : «ouais, plein de nouveaux jeux qui tuent, our repartir du bon pied», quelle décep- on. The Guardian of Darkness, adapté l'original PC, dispose d'une ambiance, une idée et d'un monde intéressants. ais, comme d'habitude, la réalisation us que médiocre et la maniabilité atroce ichent l'ensemble, vitesse lumière. Le anque de lisibilité et les angles de caméra tastrophiques empêchent de trouver





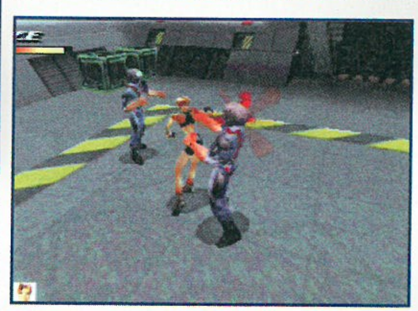
les objets nécessaires à la résolution des différentes énigmes, quand ce n'est pas le manque d'explications – qui peut deviner qu'il faut lancer le sort exorcisme dans telle salle pour avoir tel résultat ? Bref, avec des programmeurs expérimentés et un peu de jugeote, The Guardian of Darkness aurait pu être vraiment sympa.

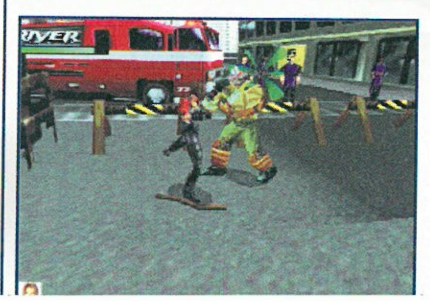

3
Editeur : Cryo
Machine : PlayStation

Fighting Force 64

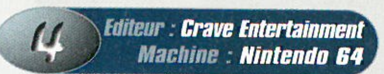
C'est bête parce que Fighting Force 64 aurait pu faire un tabac dans les salles d'arcade... il y a deux ans ! Même si cette mouture N64 a été remaniée et s'avère supérieure à la version PlayStation, en ce qui concerne la prise en main et le challenge, il n'en demeure pas moins aussi rébarbatif. Du





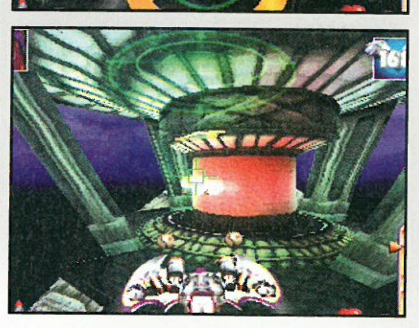


début à la fin, vous castagnerez jusqu'au dernier des gars que vous rencontrerez sur votre chemin, ce qui est, somme toute, limité. Malgré la présence de quatre personnages différents, FF64 n'arrive pas à relancer un quelconque intérêt auprès du joueur. Pourtant, la réalisation 3D est plutôt bonne et les animations d'excellente facture. En fait, le problème provient du côté trop arcade du jeu : si nous pouvons mettre dix francs dans une machine pour jouer à un beat'them all, c'est avant tout pour éprouver un plaisir immédiat. Sur console, notre mentalité est différente et nous éprouvons le besoin de goûter à un jeu plus profond et varié. Cela dit, FF64 reste un bon petit jeu pour qui ne recherche aucune diversité.


4
Editeur : Crave Entertainment
Machine : Nintendo 64

Aironauts

L'histoire d'Aironauts s'inspire du film «Running Man». En effet, pour gagner leur liberté, des prisonniers doivent se plier à des épreuves aussi ridicules que la réalisation et le concept de ce titre. En l'occurrence passer dans des anneaux et détruire des barils via une aile en ferraille motorisée. Non seulement, on se fend la gueule à la simple



vue des graphismes décadents d'Aironauts (vous dirigez un obèse volant dans 10 m² de bidonville) mais, en plus, on s'ennuie à mourir lors des missions à deux francs. Mais le pire reste encore à venir. En effet, la partie baigne dans un flot constant de commentaires affligeants en temps réel semblant provenir d'une sorte de Cyber-Morandini du dimanche ! Aargh ! En gros, n'achetez pas ! Quoique le titre ferait peut-être l'affaire pour un cadeau à quelqu'un que vous n'appréciez pas trop... Non, oubliez ce que je viens de dire.


2
Editeur : Take 2
Machine : PlayStation



The Guardian Of Darkn



Mario golf



Shadowgate 64

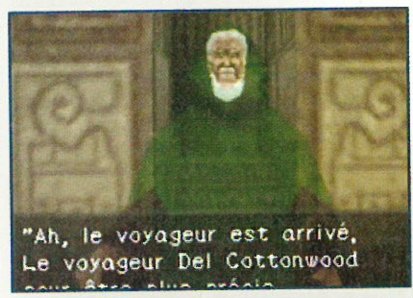
Speed Freaks

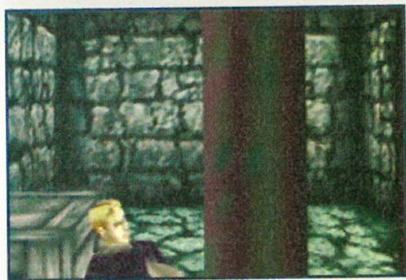
Superman

WWF Attitude

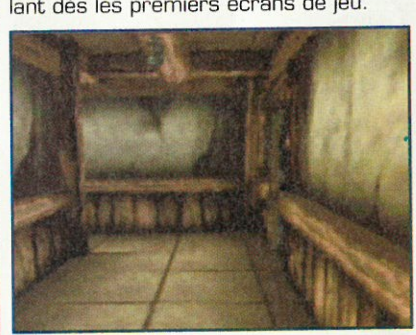
Shadowgate 64

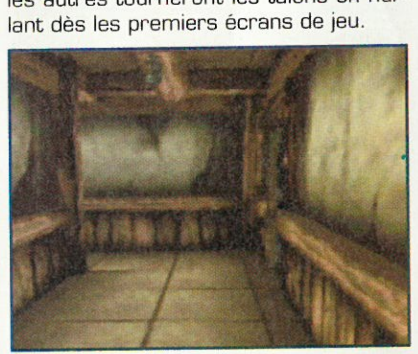
Shadowgate 64 est un soft vieille école. Un bon vieux jeu d'aventure, en 3D, où l'on passe son temps à regarder, à ramasser des objets et à les utiliser au bon endroit. Le scénario vous place dans la peau de Del Cottonwood, un voyageur kidnappé par des





voleurs. Vous commencez donc emprisonné dans une des geôles du Shadowgate, un ancien château récupéré par les filous. L'aventure est intéressante, utilise une interface très simple et très classique (inventaire, action etc.), mais le jeu est si moche et si saccadé qu'il est difficile d'y trouver son plaisir. Ceux qui ont l'imagination fertile et peuvent se passer de décors magnifiques s'en accommoderont, les autres tourneront les talons en hurlant dès les premiers écrans de jeu.









Speed Freaks

Speed Freaks, on en a déjà parlé. C'est un petit jeu de karting, à la Mario Kart, avec un design faussement japonisant. L'ensemble est plutôt bien réalisé, avec des graphismes acidulés réussis, un moteur fluide et peu ou pas de popping. Alors pourquoi le retrouver en zapping ? Pour deux raisons : tout d'abord la maniabilité. Visant un public

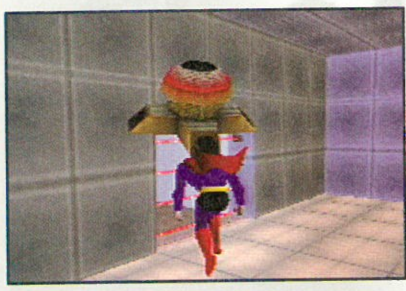




l'inertie très exagérée des véhicules nécessite une maîtrise certaine. L'autre raison est un énorme bug : un mur invisible dans le deuxième circuit du deuxième championnat. Résultat : impossible de terminer le jeu. Pourtant, Sony nous a garanti que la version était finale, et le disque sérigraphié, noir et bien présenté, semble confirmer qu'il s'agit bien de cela. J'ignore s'il sortira dans le commerce comme ça, mais sans preuve du contraire...



Superman





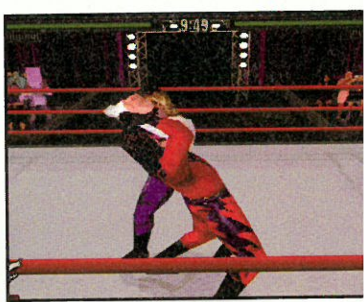
Il est de ces jeux à propos desquels on ne saurait tarir d'éloges. Ce sont ceux-là qui nous inspirent et nous font aimer notre beau métier. Et puis, il y a les titres qui font honte. A tous les niveaux. Superman est un bel exemple de navet ludique. Mal réalisé et inintéressant, il ne procure absolument aucun plaisir. C'est effarant de voir à quel point on peut rater un jeu. Alors voilà, vous faites passer Superman au travers cercles tous les deux niveaux (génial), vo vous baladez les poings en avant en dég mant un méchant par-ci par-là, vous v battez davantage avec les comman qu'avec les ennemis et après quelq stages traversés, vous n'avez plus qu' envie : éteindre votre console et vite ret ner chez votre revendeur pour lui dire le jeu ne marche pas. L'échange sera p être possible. L'idéal, concernant ce ti reste bien sûr de ne pas l'acheter...



WWF Attitud

Si, à la télé, ces guignols m culeux nous font éclater de r sur console, ils gardent demment cette même propriété. W Attitude doit constituer la millioniè tentative d'Acclaim de sortir un jeu catch potable. Vous retrouverez d un peu plus d'une quarantaine de p pées de chair (The Rock, Stone, C Steve Austin, l'Undertaker, D-Gene tion X...) et bénéficierez d'une sur chère d'options de jeu (plus d'une v taine). Difficile alors de ne pas se no dans l'interface du soft tant cell abonde en fioritures inutiles. Car,





cette pseudo-manne, l'éditeur tent dissimuler l'inconsistance de son liée à la prise en main déficiente combattants. En effet, les coups ré dent avec retard et les attaque déclenchent n'importe comment, que l'on sache vraiment de quelles r pulations elles sont le fruit. De plu les combattants jouissent d'une m lisation 3D relativement convenable décors, eux, invitent à l'introspectio par leur vide cosmique. On va ar d'en parler...

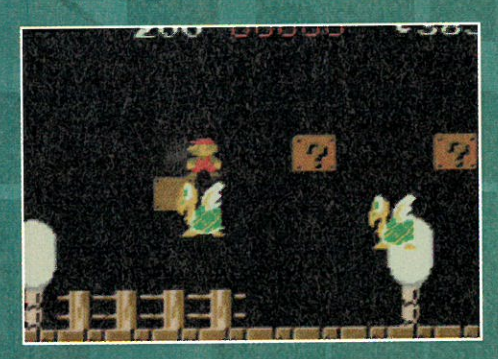


Toutes les sorties Game Boy Color

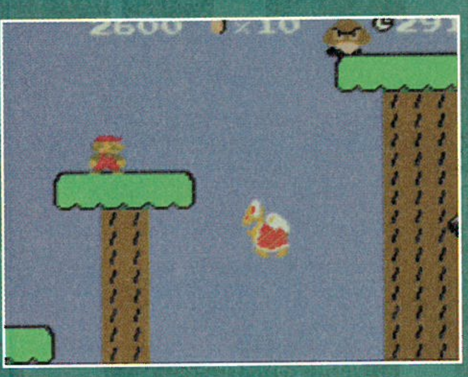


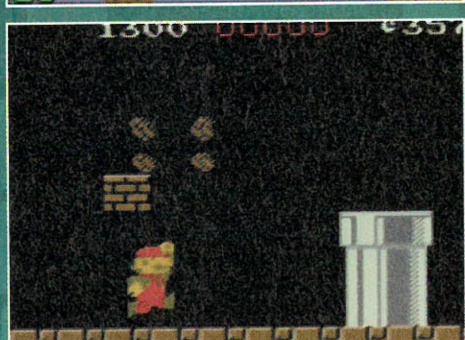
Le déclin de la Game Boy classique se fait lourdement ressentir avec, ce mois-ci, une profusion de titres uniquement dédiés à la Game Boy Color. La portable de Nintendo commence donc sa mutation, annonçant de même un futur apocalyptique pour la Gam Boy noir et blanc. Mais comme dirait l'autre : le roi est mort, vive le roi ! La nouvelle ère sera défi nitivement placée sous le signe de la couleur !

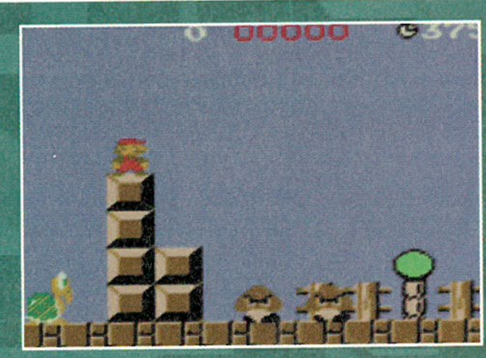
Super Mario Bros Deluxe



Dans le registre du recyclage, Super Mario Bros Deluxe fait très fort puisque l'on retrouve avec nostalgie les deux célèbres réparateurs de gogues dans d'ancestrales aventures. Effectivement, cette mouture GBC demeure semblable sous toutes les coutures à la version NES de 1985, avec cependant de petits bonus en sus.







Vous y trouverez donc un calendrier, une roue de la fortune (qui vous prédit aléatoirement votre chance du moment) ainsi qu'un mode versus permettant de linker deux portables. Cela dit, le jeu reste toujours aussi excellent et amusant, même si des stages inédits auraient été accueillis à bras ouverts. Si les anciens y rejoueront avec délectation, la «génération PlayStation», elle, y verra une excuse pour parfaire sa culture vidéo-ludique. Je parle bien entendu des joueurs nés après 1985 qui n'auraient pas eu le privilège de manier une NES et qui ont ici une chance de s'intégrer à «la cour des grands».



Note 8

Editeur : Nintendo
Compatibilité : Game Boy Color uniquement

R-Type DX

C'est trop puissant ! On va enfin pouvoir détruire l'empire Bydos et ce en couleur ! Car R-Type DX mise désormais sur les capacités techniques plus performantes de la portable couleur de





Nintendo, pour nous offrir un jeu de tirs des plu palpitants. Regroupant cinq titres en un, on pro tera de R-Type DX (dernière mouture couleur), l Type 1 (couleur et noir et blanc) et R-Type 2 (couleu et noir et blanc) ! Le soft se révèle tout bonneme divin. Il offre des animations et des détails gr phiques très poussés pour une console de l'enve gure de la GBC. Vous dirigez toujours votre eng de mort qui se verra doté d'un module externe qu vous pouvez déplacer à l'avant ou à l'arrière de vot



vaisseau. Et puis, comme dans tout bon shoot du genre, des options de couleurs vous octroieront un armement plus dévastateur. Frisant la perfection vidéo-ludique, R-Type DX est au jeu de tirs ce que Zelda est à l'aventure, c'est-à-dire incontournable ! A se procurer les yeux fermés.

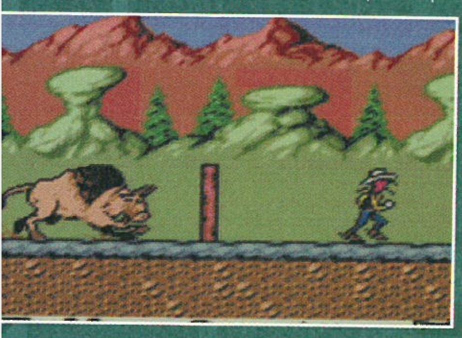


Note 9

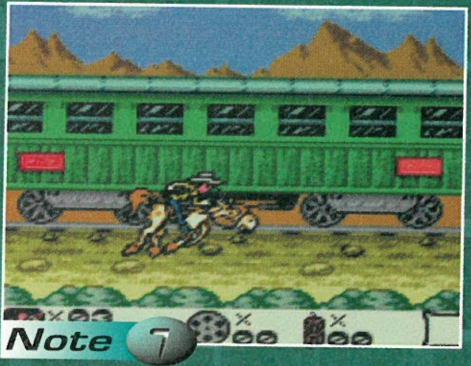
Editeur : Nintendo
Compatibilité : Game Boy classique et Game Boy Color

Lucky Luke

L'homme qui tire plus vite que son ombre doit sortir des différents niveaux en s'accrochant aux plates-formes et en utilisant son flingue. Tout bête comme concept, me direz-vous, mais bon, la cible est, avant tout, les plus jeunes. Cela dit, le spectre de la paresse semble planer sur les développeurs d'Infogrames. En effet, ces «nouvelles» aventures du cow-boy squelettique possèdent un air de déjà vu puisqu'elles sont ni plus ni moins qu'une version colorisée de celles déjà sorties il y a fort longtemps sur Game Boy classique. Pas de surprise donc, en ce qui concerne le contenu du jeu : les stages font toujours preuve d'autant de variétés (Lucky Luke à cheval, à la poursuite d'un train, coursé par des buffles...) et d'une maniabilité sans faille. Mais il faut avouer que la couleur apporte une touche esthétique assez motivante pour que l'on veuille y rejouer et s'y laisser prendre à nouveau. Inutile de tergiverser des heures donc : Lucky Luke est un remake de bonne facture mais sans surprise toutefois...



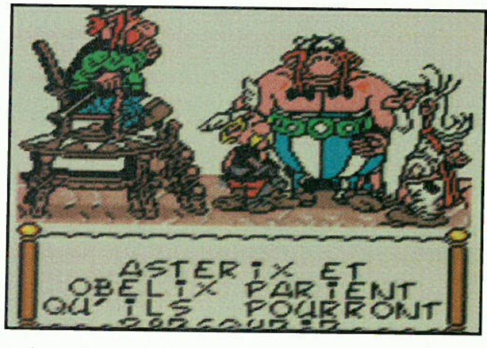




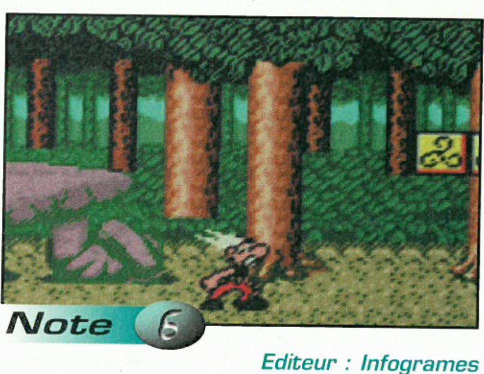
Note 7

Editeur : Infogrames
Compatibilité : Game Boy Color uniquement

Astérix et Obélix



En d'autres termes, si Mario était français, il serait sans aucun doute blond avec un casque ailé ! Je parle bien évidemment de notre cher ami gaulois Astérix qui essaye de marcher sur les plates-bandes du père Mario, en proposant un jeu de plates-formes plus agressif et franchouillard. Ici, les briques doivent être cognées d'une auguste mandale, de même que les pauvres Romains et les sangliers qui jouissent d'une détection des collisions un peu farfelue. C'est pourquoi lorsqu'on frappe un ennemi, il sera assez fréquent de subir des dégâts... détail illogique qui torture l'esprit ! Mais, malgré cela, les graphismes restent fidèles à l'esprit de la B.D. et le titre n'en demeure pas moins un tantinet amusant pour peu que l'on ait été bercé par les albums d'Uderzo. Sans constituer une œuvre majeure dans le domaine, Astérix et Obélix se veut cependant divertissant et sans prétention. Un bon petit soft, en somme, que les enfants adoreront.



Note 6

Editeur : Infogrames
Compatibilité : Game Boy Color uniquement

F1 World Grand Prix

F1 World GP commence très fort avec son intro à base de vidéo digitalisée montrant des F1 en lutte et des ravitaillements au pit ! On se croirait presque sur une console 32 bits ! A vrai dire, les avantages de ce titre de Video System sont nombreux. A commencer par la présence des vrais noms des écuries (Williams, Ferrari, Benetton...) et des pilotes (Schumacher, Irvine, Hill...) qui apportent tout de suite plus de crédibilité au titre. Ensuite, on découvre que le soft gère plusieurs paramètres dont la météo et la mécanique. Ainsi, il est possible de régler l'adhérence des pneus, le niveau du carburant, l'inclinaison des ailerons avant et arrière et la sensibilité de la boîte de transmission. Plutôt axé simulation malgré sa représentation très arcade, vous pouvez enchaîner les Grands Prix comme dans la réalité, en effectuant même les épreuves de qualification. Graphiquement





très agréable, la sensation de vitesse s'avère incroyable de fluidité et de rapidité. En fait, le soft tourne deux fois plus rapidement que V-Rally ou Top Gear Rally sur GBC ! Profitant de quatre modes de jeu (exhibition, GP, challenge et contre la montre) et de la possibilité d'affronter un ami via le câble link, F1WGP fait preuve d'un pointillisme étonnant. Ne cherchez plus ailleurs, le meilleur jeu de caisses est ici !



Note 9

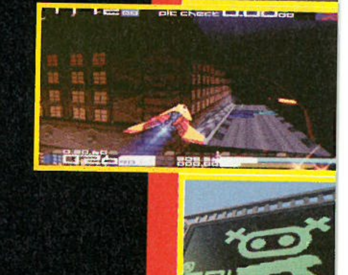
Editeur : Video System
Compatibilité : Game Boy Color uniquement


96.9
VOLTAGE
LE RYTHME EN PLUS
Du Lundi 13 au Vendredi 17
Septembre 99
Une course
FUTURIST
PlayStation
PAL
wip3out
PSYGNOSIS
PlayStation
La chaîne musical
MCM
RTV MULTICOM S.A./EQUINOXE COM.



Maîtrisez
TOUTE LA FORCE
qui est
EN VOUS !

Ecoutez
VOLTAGE
pour gagner
DES CONSOLES
« PLAYSTATION »
ET LE NOUVEAU JEU
de SONY
« WIPEOUT3 ».















Depuis le temps qu'on en rêvait, Namco l'a enfin fait : un jeu de combat en tag battle, mais en 3D. Totalisant 32 persos et une tonne de nouveaux mouvements, ce Tekke risque d'en surprendre plus d'un.

PAR GREG

Tekken Tag Tournament

Depuis la sortie de la versi PlayStation de Tekken 3, on au pu croire que la Tekken Team Namco se la coulait douce. Ri de neuf, si ce n'est une petite démo p épater la galerie sur l'hypothétiq PlayStation 2. Erreur, la Tekken Team ét en fait depuis quelques mois en train plancher sur une nouvelle version de Tekke vraiment novatrice. Cette fois-ci, do c'est de l'inédit que nous offre Namco. D présente dans la série des Vs de Capco l'option « tag battle » n'avait jusqu'à p sent jamais été développée pour un jeu combat en 3D, si l'on fait abstraction Rival Schools dans lequel les coéquipi ne faisaient qu'une apparition subite. Rep nant la base de Tekken 3, Tekken Tag To nament propose cependant de nombr changements, à commencer par le mo de contrôle des personnages. Il s'agit ju d'un nouveau bouton de jeu. Celui-ci v permet, en cours de partie, de faire ap à votre coéquipier. Car le « tag battl c'est ça, le jeu en équipe ! D'ailleurs, c tains personnages pourront porter coups simultanément, les duellis restant alors à l'écran contre leur adv saire solitaire. Comme dirait Elwood : « c bon esprit ».

Devine qui vient...

Avant de songer à composer un duo combat, autant savoir à qui on a affaire retrouve donc, de Tekken 3, les so Williams, à savoir Anna et Nina, le popu





Baek a été surpris par une attaque déconcertante de Yoshimitsu.



L'équipe de base qui remporte un grand succès dans les salles japonaises : King et son



EDITEUR : NAM
MACHINE : ARC
SORTIE JAPON : DISPON
DISPONIBILITE EUROPE : SEPTEMBR



Une photo qui réjouira, sans aucun doute, les fans de catch féminin.

Un travail d'équipe réussi

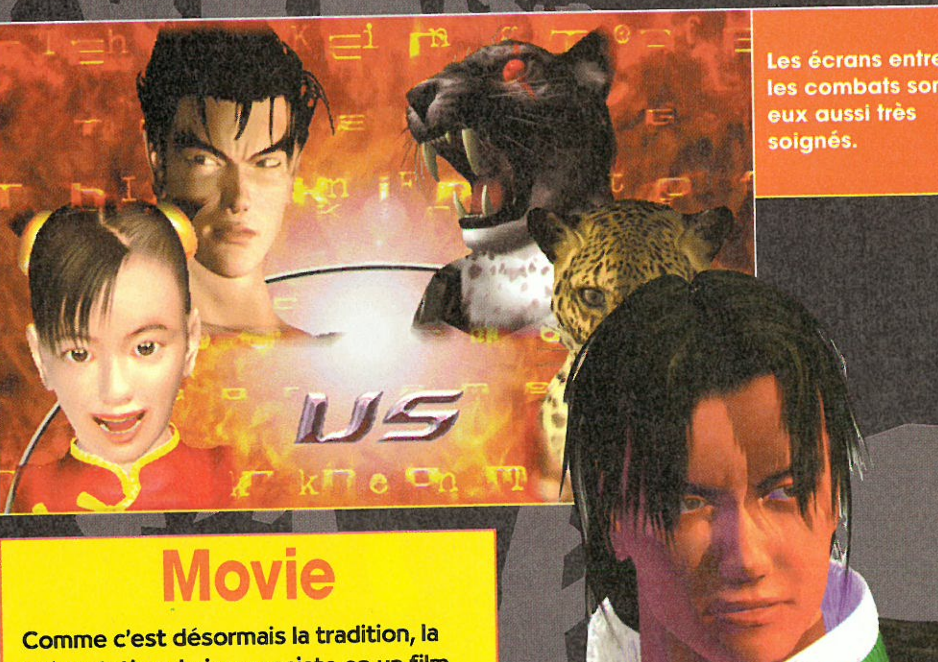
Dans cet exemple de travail d'équipe ou « tag work » comme se plaisent à le nommer les développeurs du jeu, Yoshimitsu utilise une attaque puissante qui fait décoller Baek du sol. C'est ce que nous nommerons dans notre jargon de joueurs un "open tag combo". Durant l'instant où Baek se retrouve en l'air, le joueur qui dirigeait Yoshimitsu presse le Tag Button avec un timing très précis pour ne pas louper son action. Ainsi, Yoshimitsu sort de l'écran et c'est Jin qui apparaît au moment où Baek retombe. Il n'a plus qu'à le cueillir avec un upper-cut. Cette technique, qui peut sembler impressionnante, n'est pourtant qu'une technique de base, et les diverses possibilités qu'offre le mode tag battle de ce nouveau volet devront être nécessairement maîtrisées si l'on veut avoir une chance de gagner face à un adversaire expérimenté.

sosie de Bruce Lee, Forest Law, le redou-table Heihachi Mishima, le très funky Eddy Gordo, le classique Paul Phoenix, le tou-jours masqué King, le bondissant Lei Wulong, le super-tatoué Jin Kazama, le hardcore sol-dier Brian Fury, le toujours cyber Yoshi-mitsu, le jeune minet du Taekwondo Hwoa-rang, la redoutable gnangnan Ling Xiaoyu, et le très bourrin Gunjack. Quant aux autres personnages oubliés de Tekken 2, qui n'appa-raissaient pas dans le 3 pour cause d'inco-hérence scénaristique, ils sautent le pas de la logique pour venir se battre aussi. On compte donc parmi ces revenants le popu-laire Baek, Jun Kazama qui se bat contre son fils plus âgé qu'elle (!?!), Michelle Chang et ses plumes d'indienne, Armor King pour la plus grande joie de Kendy, et Ganryu pour la plus grande joie des fans de sumo. On ne compte pas non plus les 12 person-nages cachés parmi lesquels on sait déjà que se dissimule Kunimitsu, ce qui au total nous donne un nombre assez impression-

nant de combats possibles. Surtout lorsque l'on sait que, contrairement à un jeu de combat en 2D, les personnages de Tekken comptent au minimum une vingtaine de coups spéciaux dans leur panoplie de mouvements.

Maîtriser les nouvelles donnes

Rajouter tout simplement des personnages de Tekken 2 n'était pas si simple que cela pour Namco car les premiers tests effectués par des joueurs professionnels de Tekken ont montré que les combattants de Tekken 3 surclassaient largement ceux de Tekken 2, et qu'il y avait donc là un sacré problème de dosage de puissance. Il a donc fallu revoir chaque personnage de Tekken 2 afin de modifier la portée de leurs coups, leur puissance, et surtout leur adjoindre de nouvelles techniques. Et les personnages de Tekken 3 ne sont pas en reste non plus puisqu'ils ont eu droit eux aussi à leur quota de nouveaux mouvements, ce qui réjouira les fans qui maîtrisaient déjà ces personnages et pourront ainsi apprendre de nouvelles techniques de combat. Bref, ce nouveau Tekken est, à notre avis, le plus réussi de la saga. Curieusement, Namco n'a annoncé aucune adaptation de ce titre, que ce soit sur Dreamcast ou PlayStation 2. Il faudra donc être patient avant d'y jouer à la maison. Ne reste alors que les salles d'arcade.



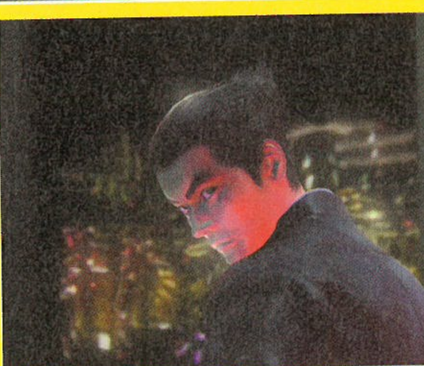
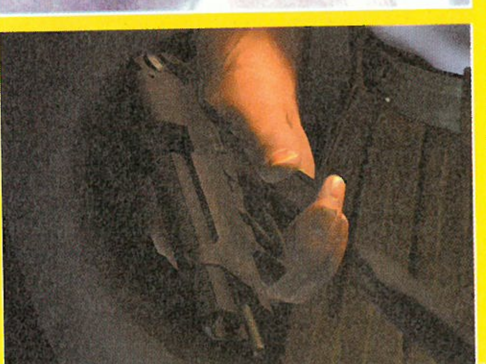
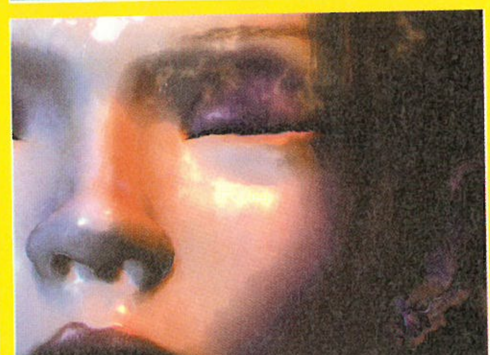
Les écrans entre les combats sont eux aussi très soignés.

Movie

Comme c'est désormais la tradition, la présentation du jeu consiste en un film en images de synthèse rythmé et magnifique. Voilà donc quelques photos, rien que pour le plaisir des yeux.






Jeu culte de la fin des années 80 et du début des années 90, Strider revient en arcade pour la plus grande joie des fans qui ne l'attendaient carrément plus.

PAR GREG

Strider 2

Annoncé au départ comme un jeu Naomi, Strider Hiryu2 ne semble finalement pas avoir été développé sur ce style de carte, puisque la réalisation s'avère simpliste. Même si l'on espère que la version finale tournera en 60 images par seconde, celle qui nous a été présentée ne tournait qu'en 30 images par seconde. Les décors, entièrement en 3D, ne constituent cependant pas la totalité du jeu, puisque les personnages de Strider 2 sont, eux, composés en 2D. Eh oui, ce sont des sprites. Surprenant au premier abord, ce choix semble plutôt logique lorsqu'on sait que l'équipe de développement de Capcom responsable du projet Strider 2 a voulu coller le plus possible à l'original. Cependant, plus de Russes dans le camp des méchants, plus d'attaque sauvage du parlement de Moscou, en 1999, l'ennemi est tout autre puisqu'il s'agit d'une simple organisation terroriste aux moyens impressionnants. Comme dans le premier volet, Strider 2 est composé de différents niveaux dans lesquels Hiryu peut se déplacer à loisir ou presque, donnant au joueur un sentiment grisant de liberté.

Comme l'ancien

Comme c'était le cas dans le bon vieux temps des jeux du genre, les programmeurs ont redoublé d'imagination, pour surprendre le joueur qui traversera des niveaux tous plus originaux les uns que les autres. Les boss ne sont pas en reste, puisqu'entre l'hydre cybernétique, le techno-chevalier et la plante carnivore géante, Hiryu aura fort à faire. Les niveaux traversés se suivent et ne se ressemblent pas, et l'on passera d'une chaîne himalayenne à une forge à la gravité inversée, puis à Las Vegas de nuit sans oublier l'escapade mouvementée sur une forteresse volante. Difficile pour l'instant de savoir sur quelle carte exactement Capcom développe son produit, mais tout ce que l'on sait, c'est que le jeu pourra être facilement porté sur PlayStation, ce qui ne promet pas forcément une réalisation finale de folie. Cela dit, le plaisir de jouer compte avant tout...

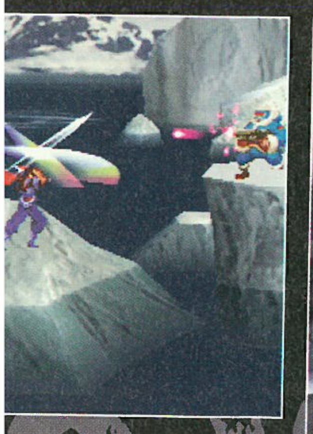




...urir sur les murs infestés d'ennemis est une ...ivité que Strider maîtrise.



...es décors sont entièrement réalisés en 3D, à l'inverse des personnages du jeu en 2D.







Un piège composé d'arcs ...iques, un grand classique.

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE AU JAPON : NON COMMUNIQUÉ

Après Crazy Taxi et Airline Pilot, Sega continue dans sa nouvelle série des «Shoku Game» (littéralement : «jeux d'emploi») mettan en scène un métier. Cette fois-ci, c'est au tour de la noble profession de pompier d'être à l'honneur.

PAR GREG

Brave Fire Fighters



Les petits ronds à l'écran représentent les lances à incendie des deux joueurs.

Un hommage chaleureux aux pompiers !

Le feu de mobilier est incroyablement bien rendu, grâce à l'usage du multi-texturing.

Qui n'a jamais rêvé d'être phy quement toujours au top nive d'être une source de fantasm pour les jeunes lycéennes d'être le sauveur de milliers d'individ chaque année ? Personne, bien entend Cependant, grâce à Sega et à son nouve jeu d'arcade, il vous sera désormais po sible de sauver des vies et d'éteindre d feux qui paraissent impossibles à maîtris Allez les filles, z'allez voir ce que c'est d'ê un homme. Plus besoin d'avoir des horai pas possibles pour être pompier et sus ter l'admiration des foules. Moi, je joue salle d'arcade.

Lorsqu'on repense à Firemen et aux aut jeux en rapport avec les soldats du feu, ne sont pas les bons souvenirs qui no assaillent. Et pourtant, Sega a tout fait p renouveler le genre, en réalisant, avec talent véritable, un jeu original et à p entière. Comme on peut s'en douter, étein un feu n'est pas en soi très amusant. C' pourquoi, chez Sega, on a enrobé ce t vail laborieux d'une bonne couche de cin d'Hollywood et d'un peu de stratégie chez... de chez qui, d'ailleurs ? Lors d' conférence politique au sommet, dans grand hôtel, le générateur décide de f des siennes. De courts-circuits en é celles, voilà que l'hôtel flambe... Manq rait plus que ce soit le Ritz, déjà en vede l'année dernière... On se dit alors que t ce beau monde va finir en pancake t cuit. C'est, bien sûr, sans compter sur joyeux pompiers qu'un ou deux joue pourront incarner simultanément et vont se rendre au brasier pour étein tout ça et sauver les braves gens pris niers des flammes.

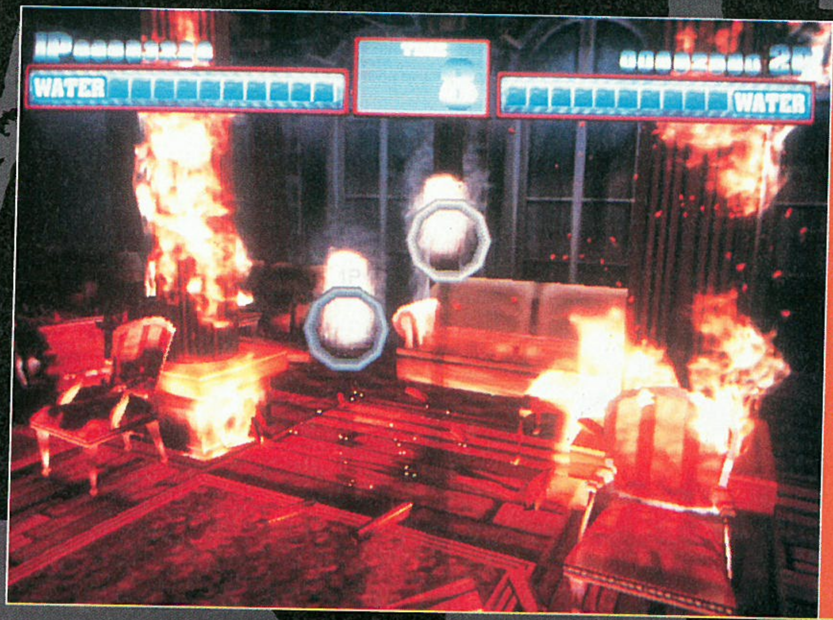
EDITEUR : S
GENRE
SORTIE JAPON : AOU
DISPONIBILITE EUROPE : NON COMMUNI

Au feu, les pompiers !

Pour éteindre ces brasiers, nos soldats du feu disposent d'une lance à incendie peu conventionnelle puisqu'elle semble d'une longueur illimitée. Se déroulant à la manière d'un House of the Dead, le jeu propose des graphismes et un environnement entièrement en 3D dans lequel les joueurs ne se déplacent pas librement et ne font que viser des éléments. Et, pour viser, il faut utiliser la lance en plastique que l'on tiendra à deux mains. La première main appuie sur le bouton qui permet de libérer le flux d'eau. La seconde, quant à elle, actionne le bout du tuyau, ce qui rend le jet fin et puissant ou faible et diffus, un peu comme le tuyau d'arrosage de votre bon voisin monsieur René. Pour éteindre l'incendie dans chaque salle, le joueur dispose d'un temps limité, histoire de faire comprendre qu'un feu, ça se propage.

Pour éteindre les flammes, il existe plusieurs tactiques selon la nature du feu. Un gros feu de rideau ou de tapisserie s'éteindra avec un jet diffus, alors qu'un brasier de poutre sera maîtrisé en quelques instants avec un jet puissant et concentré à la base des flammes. En gros, le jeu ne pourra être terminé qu'avec de l'expérience. Comme dans la vraie vie, en fait. De plus, il faudra aussi gérer sa pression hydrométrique, car, si le joueur appuie sans discontinuer sur le bouton de distribution d'eau, la jauge de pression, en haut de l'écran, va disparaître et l'eau ne sortira plus. Et là, ça craint comme on dit chez les pompiers. On devra donc surveiller, à la fois, le temps, observer le type de flammes (plus on les éteint vite et plus on reçoit de temps en bonus) et gérer efficacement la pression de l'eau. Rien que ça.

Ne reste plus qu'à espérer que ce titre, disponible depuis juillet, arrivera en France. Eh, les filles, vous voulez voir un pompier au travail ?

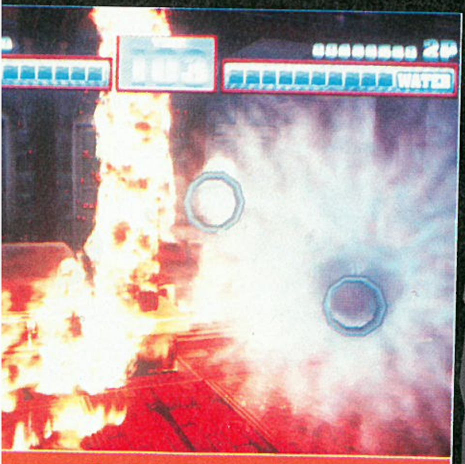


Le joueur de gauche a choisi un jet large, pour étouffer les flammèches qui restent sur les murs.

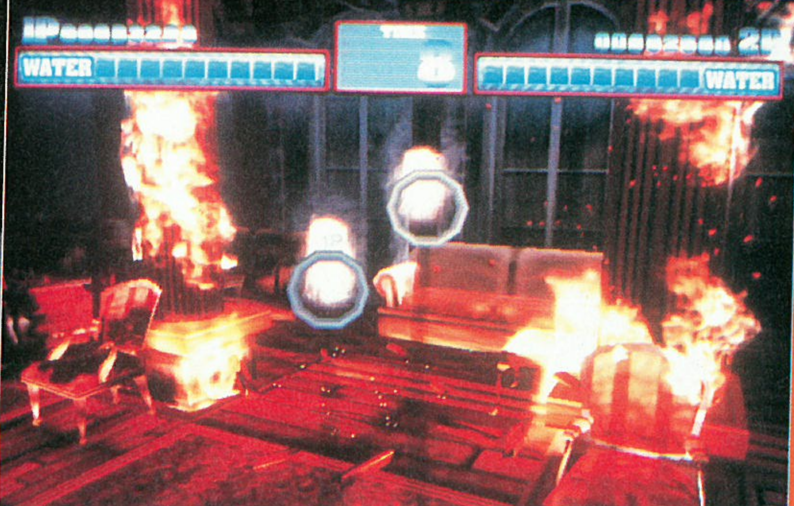




Cette colonne de feu devra être maîtrisée avec un jet concentré pulvérisé à la base.



es canalisations de gaz réservent par-ois de mauvaises surprises, comme ette subite explosion.



Le temps restant est indiqué en haut de l'écran, ainsi que la pression de l'eau représentée par les deux jauges bleues à droite et à gauche.



Même si les consoles commencent à rattraper le retard technologique qu'elles ont sur les PC, certains jeux sur ordinateur n'en sont pas moins de vrais chefs-d'œuvre. Ainsi, ce mois-ci, deux hits en puissance pour amateurs de Commando-like sont présentés. Willow, Chris, Kendy et Jean n'en sont toujours pas revenus ! Des jeux que l'on aimerait voir très bientôt sur les consoles nouvelle génération !

TELEX

I-PCs

Se rendant compte que, finalement, un PC, c'est assez moche par rapport à un I-Mac, eMachines Inc. a sorti, il y a quelques semaines, un PC tout complet, tout fermé, avec une tronche d'I-Mac. Il s'appelle e-One. C'est une machine très correcte, vendue 3 500 balles. J'attends le procès avec impatience.

Ri-di-cu-les

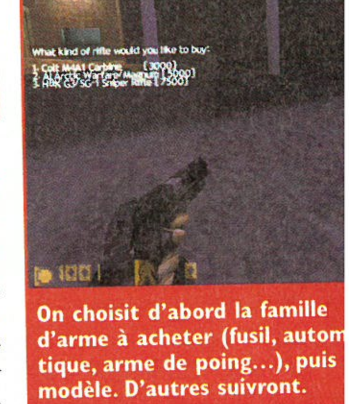
Microsoft, tentant de prouver que Windows 2000 est moins troué que ce gruyère de 95, a lancé un challenge à la communauté hacker du monde. Mais les testeurs potentiels de la sécurité de la bête n'ont pas vraiment eu la chance de mettre Microsoft en défaut, vu que le serveur mis en place pour le test s'est crashé tout seul, comme un grand. Il est resté down pendant une semaine.

Les jeux PC du mois

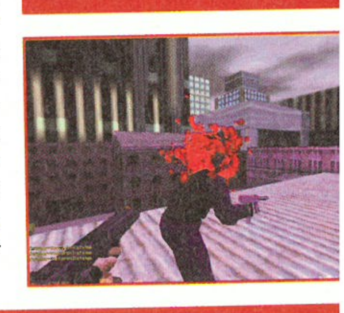
Half-Life Counter Strike
Gratos et génial

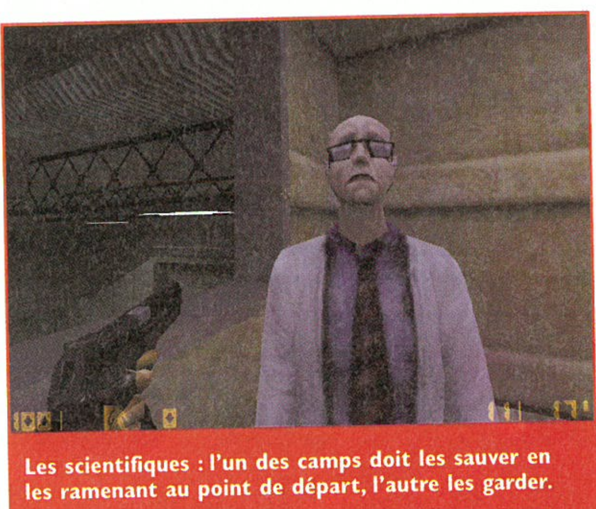
Editeur : Sierra **Genre :** Mod Half-Life **Prix approximatif :** Gratuit

C'est un peu nul à dire, mais le truc qui nous a le plus éclatés sur PC, ce mois-ci, c'est encore du Half-Life. Mais ce Mod (modification) change pas mal de choses. Le principe de base est assez simple : un camp de terroristes, un camp de contre-terroristes et des otages au milieu. Les contre-terroristes doivent, bien sûr, libérer les otages, tandis que les autres doivent les en empêcher. Mais le gameplay n'a plus grand-chose à voir avec Half-Life. Beaucoup plus réaliste, il est impossible de sauter du premier étage sans se rétamer sérieusement, et une balle de 9 mm dans la tête suffit souvent à éliminer un joueur. De plus, il faut acheter armes et munitions. On gagne des sous pour chaque ennemi tué, pour avoir sauvé ou conservé des otages suivant le camp, etc. Les armes sont des répliques d'armes réelles, avec, en vrac, le glock 17, le H&K USP .45 Tactical, le shotgun Benelli M3 Super90, le fusil de snipe H&K G3/SG-1 Sniper Rifle et tout un tas d'autres. On peut également acheter des items comme le gilet pare-balles ou des grenades aveuglantes. Et il faut, bien sûr, penser à acheter les munitions correspondant à l'arme choisie. Les maps sont excellentes, autant graphiquement qu'au niveau de leur connectique et, dans l'ensemble, même si ce mod est encore au stade bêta, c'est une réussite. Ses développeurs ont beaucoup d'idées et cela risque de devenir vraiment fantastique. Pour se le procurer : http://www.planethalflife.com/counterstrike/.



On choisit d'abord la famille d'arme à acheter (fusil, automatique, arme de poing...), puis modèle. D'autres suivront.





Les scientifiques : l'un des camps doit les sauver en les ramenant au point de départ, l'autre les garder.

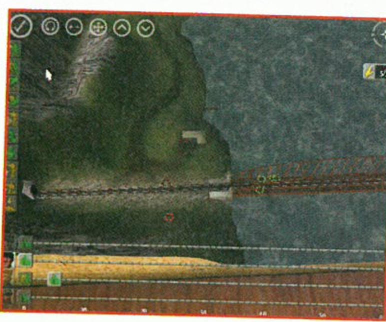
Le jeu gère précisément les points d'impact à la tête. Dans ce cas précis, une balle suffit à éliminer ce contre-terroriste.

Hidden & Dangerous
Metal Gear puissance 10

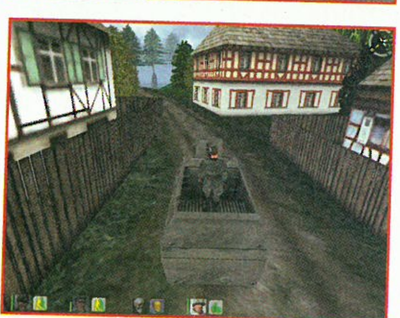
Editeur : Take 2 Genre : Stratégie/Action 3D Prix approximatif : 350 F

J'ai beaucoup hésité à parler de ce jeu... Mais, finalement, on a tellement flashé dessus, que je ne pouvais pas le passer sous silence. A vrai dire, bien qu'il soit vendu normalement dans le commerce, il faut garder à l'esprit qu'il est loin d'être fini ! Il s'agit d'un soft de stratégie/action, en 3D temps réel, un peu à la Rainbow Six mais ambiance Deuxième Guerre mondiale. Vous jouez, bien sûr, côté alliés. Des tonnes de missions vous attendent et leur intérêt grandissant a tellement fait triper Willow qu'il en parle tous les jours à qui veut l'entendre. En effet, il y a de quoi être transporté dans l'ambiance. En réseau, c'est un plaisir : tel joueur se positionne sur les hauteurs, prêt à sniper, pendant que les autres investissent un premier bâtiment ou tentent de s'emparer d'un véhicule (moto, blindé, bateau...). On s'y croit réellement. Les ennemis réagissent plutôt bien, même s'il arrive qu'ils ne remarquent pas le corps d'un de leur pote étendu sur leur chemin de ronde ! Par contre, en solo, c'est l'horreur. Ultra buggée, l'I.A. des personnages contrôlés par l'ordinateur fout en l'air vos stratégies en un clin d'œil. Vous avez beau leur dire de rester à tel endroit, en position, ils foncent vers l'ennemi. Ils ne peuvent pas nager ? Qu'à cela ne tienne, dès que vous avez le dos tourné, ils plongent au suicide ! L'horreur ! Mais, pour la première fois, malgré ces bugs impressionnants, on accroche. Les musiques sont fantastiques, la réalisation de qualité et, en réseau, on limite d'autant les mauvaises surprises. Des patchs se succèdent sur le Net, mais ne règlent qu'une infime partie des problèmes. Malgré tout, si vous avez la possibilité de jouer entre amis, c'est grandiose !


Le sniping, toujours un grand moment.





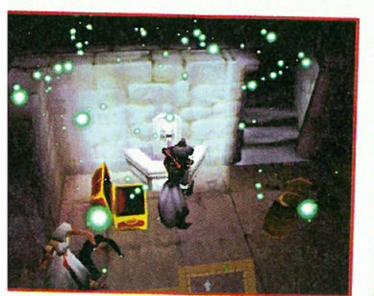


Darkstone
Diablo fait des émules

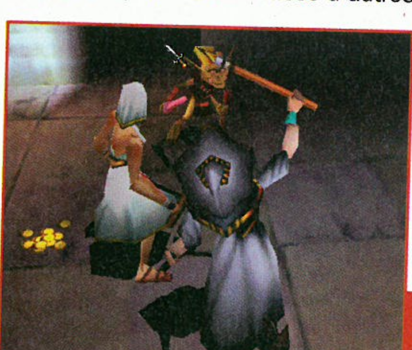
Editeur : Electronic Arts Genre : Rôle/Action Prix approximatif : 350 F

Et hop ! Un bon jeu français. Très inspiré de Diablo, Darkstone vous permet de diriger 2 personnages dans des quêtes aléatoires. A peine plus évolué que Diablo (porte-monstre-trésor), Darkstone reste un soft prenant, agréablement servi par son moteur 3D et ses caméras parfaitement gérées. Les quêtes peuvent se mêler les unes aux autres, Untel vous fournissant un objet permettant de trouver tel autre objet qui, donné à Schmürz, le rendra assez heureux pour qu'il vous fournisse d'autres renseignements, etc. Le but est de réunir ainsi 8 cristaux, pour s'approprier l'épée céleste, seule capable de vaincre le gros méchant final. Bref, rien de révolutionnaire, mais un bon petit jeu, qui a, pour une fois, dans ces colonnes, l'avantage de tourner sur une petite config !






L'interface est simple et efficace, les sortilèges et compétences faciles à utiliser.


On peut jouer facilement avec les caméras et se faire de petites scènes.

TELEX

Chez les voisins

A la dernière GenCon (le plus gros salon de jeu de rôle traditionnel papier et crayon), Interplay et son studio Black Isle (Baldur's Gate) ont dévoilé leur prochain RPG, basé ni plus ni moins sur Dungeons & Dragons 3e édition (à venir). L'action se déroulera dans Forgotten Realms, comme Baldur. Mais, cette fois, tout est fait pour que l'expérience soit semblable à la tradition : en réseau, il y a un Maître de Jeu, le soft propose des scénarios modules de 4 heures chacun (28 sont prévus pour la base, d'autres suivront) et la sortie du bidule est prévu pour fin 2000. Et, cette fois, c'est en 3D !

La blague super pourrie de la rentrée : un vieux Don Juan plein de rhumatismes déclare sa flamme à une vieille femme. "Vous savez Simone, je n'ai pas l'habitude de m'agenouiller devant une femme mais pour vous c'est spécial car vous avez le chauffage par le plancher". Ha, ha, ha ! Par le plancher...

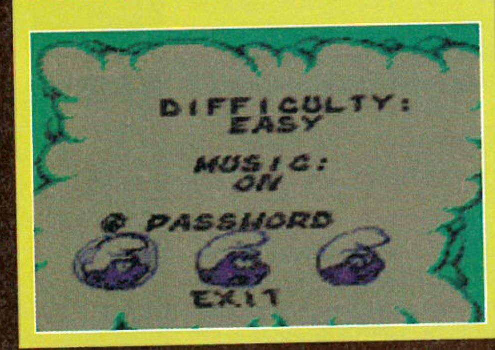
Le cauchemar des Schtroumpfs



Machine : Game Boy Color
Version : européenne

Les codes des niveaux

Niveau 2 : Schtroumpf à lunettes, Schtroumpf bricoleur, Schtroumpf normal.
Niveau 3 : Schtroumpf cosmonaute, Schtroumpf normal, Schtroumpf à lunettes.



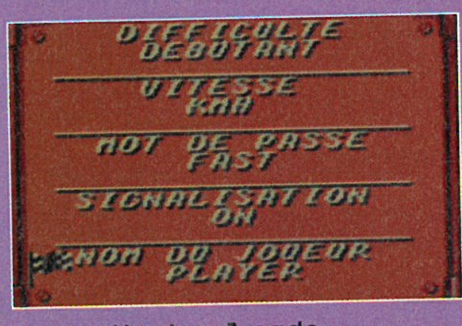
V-Rally



Machine : Game Boy Color
Version : européenne

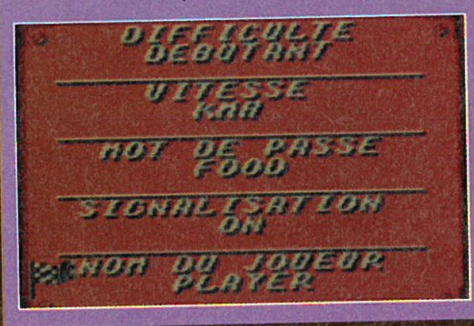
Niveau Medium en Arcade

Entrez le mot de passe suivant : FAST



Niveau Hard en Arcade

Entrez le mot de passe suivant : FOOD



Top Gear Rally

Machine : Game Boy Col
Version : européenn

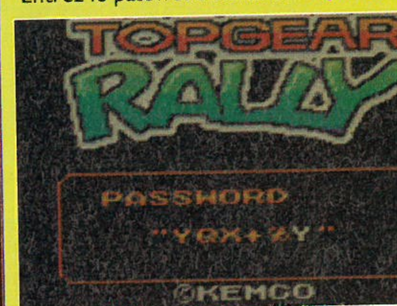
Toutes les voitures et les circu

Entrez le password suivant : YQX-%Z



Voiture de types AR et MN

Entrez le password suivant : YQX+%Y

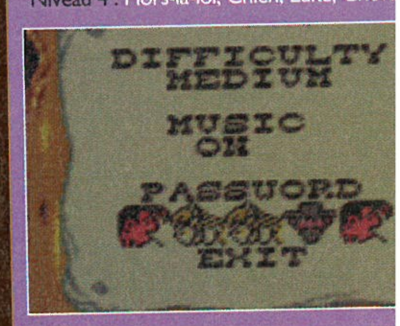


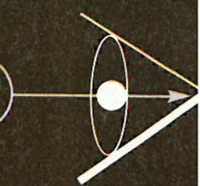
Lucky Luke

Machine : Game Boy C
Version : européen

Les codes des niveaux

Niveau 2 : Luke, Cheval, Cheval, Hors-la-l
Niveau 3 : Chien, Cheval, Luke, Hors
Hors-la-loi.
Niveau 4 : Hors-la-loi, Chien, Luke, Cheva





ipEout 64



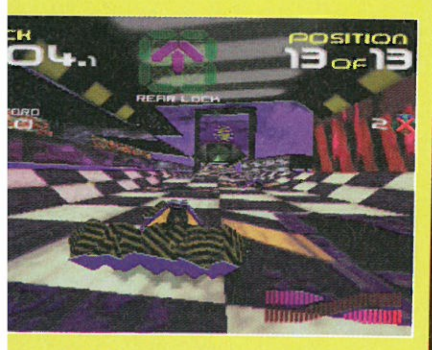
achine : N64
ersion : européenne

ergie illimitée

ndant le jeu, maintenez les touches Z + L
puis faites C-▲, C-▼, C-◀, C-▶,
▲, C-▼, C-◀, C-▶.

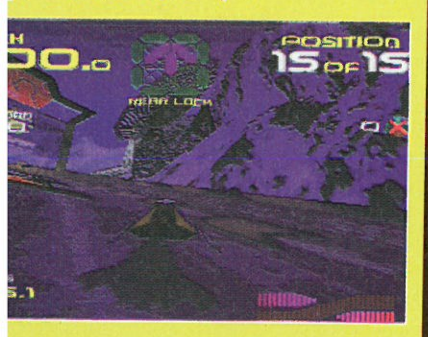
unitions infinies

ndant le jeu maintenez les touches Z + L
puis faites C-▼, C-▼, C-◀, C-◀,
▶, C-▶, C-▲.



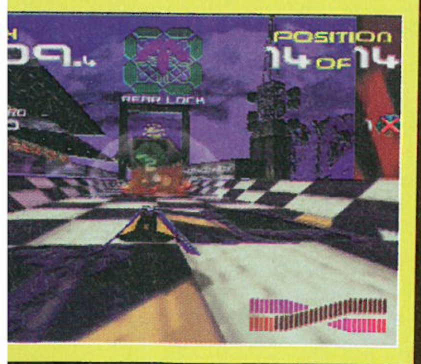
nps infinis

ndant le jeu, maintenez les touches Z + L
puis faites C-▲, C-▶, C-◀, C-▼,
▲, C-▶, C-◀, C-▼.



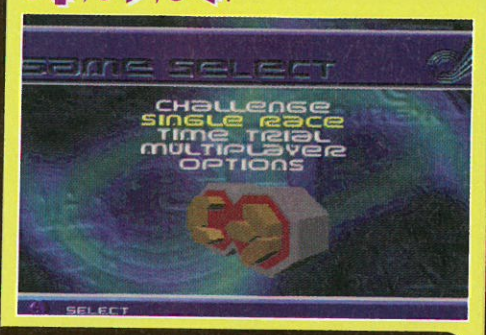
e Cyclone

'écran des menus généraux, maintenez
outons Z + L + R puis faites C-◀, C-
C-▼, C-◀, C-▶, C-▼, C-▲.

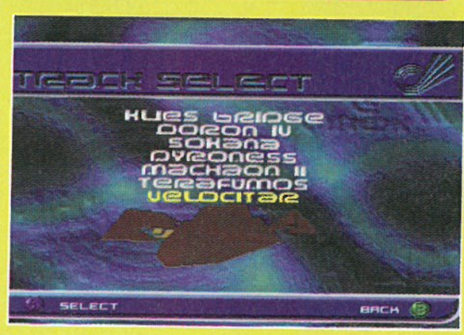


Circuit Velocitar

Sur l'écran des menus généraux, maintenez les boutons Z + L + R puis faites C-◀, C-▶, C-▲, C-▶, C-◀.



Exécutez les manipulations sur cet écran.



Tous les vaisseaux

Sur l'écran des menus généraux, maintenez les boutons Z + L + R puis faites C-▼, C-▼, C-▼, C-▼, C-▶, C-▲, C-◀.



Fighting Force 64

Machine : N64
Version : US

Sélection des niveaux

Maintenez les touches L + Z + C-▲ + C-▼ sur la page titre jusqu'à ce que le menu de sélection des personnages s'affiche à l'écran. L'indication « Car Park » apparaîtra dès lors et vous permettra de choisir votre stage en pressant sur C-◀ ou C-▶. Cette astuce vous confèrera aussi l'invincibilité.



Maintenez les boutons sur cet écran.



L'indication « Car Park » s'affiche à l'écran.

Astuces

Kendy

Superman



Machine : N64
Version : européenne

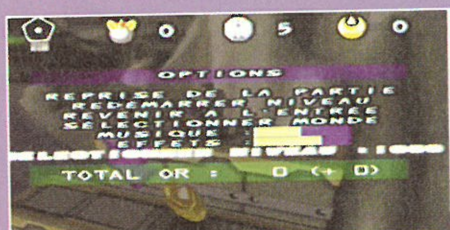
Sauter les niveaux

Sur l'écran des menus généraux, faites C-▲, C-▼, C-◀, C-▶, C-▶. Ensuite, commencez une nouvelle partie puis, pendant le jeu, faites Start, C-▲, C-▼.





Lode Runner 3-D

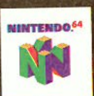


Machine : N64
Version : européenne

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez la touche Z. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : R, A, B, A, B, C-▲, C-▼, C-◀, C-▶, C-▲, C-▼, C-◀, C-▶. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Servez-vous de l'indication « Unlock Worlds » pour choisir votre stage.

Quake 2



Machine : N64
Version : européenne

Niveau Twists

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : FBBC VBBB FBBC VBF7



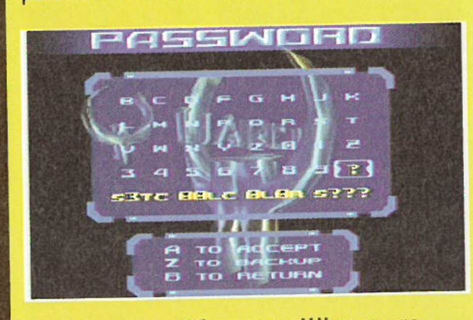
Niveau Deathmatch

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : FVBS LBBB 7VBC 3BGB



Costumes en plus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : S3TC 00LC 0L0R S???



Faible gravité en multijoueurs

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : S3TL 0WGR V1TY ????



multijoueurs et sauts plus haut

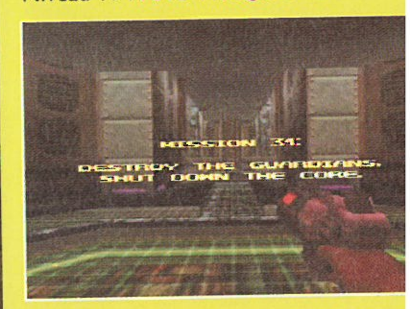
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : S3T1 NFIN 1T3S H0TS



Les codes des niveaux

Pour accéder à la page des passwords, sélectionnez le menu « Load Game » pui faites B lorsque la liste des sauvegardes apparaît à l'écran.

Niveau 2 : PGBR VK?B 65BH Y3HD
Niveau 3 : 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
Niveau 4 : 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
Niveau 5 : VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Niveau 6 : WK3H QNBW NLV5 XGL3
Niveau 7 : TK7P 6LLP KWGY XD4V
Niveau 8 : ST0N QPX4 2WGY JXTS
Niveau 9 : R??P 7NY4 2WGX 99TX
Niveau 10 : Q??K BBBV NBQ1 7GCV
Niveau 11 : P64? ZM5B ?BM0 5YH6
Niveau 12 : N664 SQ63 XB?K B7LF
Niveau 13 : M682 M7QT 1215 8098
Niveau 14 : L669 H8MD G8XB JNYV
Niveau 15 : K681 X8CL H01K 1PF5
Niveau 16 : J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
Niveau 17 : H6?0 XXFW PHV1 77P4
Niveau 18 : G6?9 GYMK RWNK SMSL
Niveau 19 : F6Y3 WXQK CHD0 8K4D



Astérix

Machine : PlayStat
Version : européen

Cheat mode

Sur l'écran de sélection des langages, maintenez le bouton △ puis faites ▶, ▼, ◀, ◀, ▼, ▶, ▲. L'ind

magasins

ST LAZARE
msterdam
PARIS
3 320 320

EU Consoles
és Saint Bernard
5 PARIS
29 59 59

/PC/MAC
es Ecoles
PARIS
33 68 68

T MICHEL
d St Michel
PARIS
25 85 55

CTOR HUGO
Victor Hugo
Paris
05 00 55

RARD(15)
Vaugirard
Paris
688 688

S (77)
rcial Chelles 2
77508 Chelles
26 70 10

AL (78)
e Vivre Niv.1
08 11 60

LES (78)
a Paroisse
ersailles
50 51 51

Y (78)
de l'Europe
VILLACOUBLAY
700 500

L (91)
VILLABE A6
VILLABE
86 28 28

NY(92)
ion Leclerc N20
Antony
665 666

NE (92)
l Leclerc N.10
ULOGNE
31 08 08

ISE (92)
uatres Temps
es Est - Niv. 2
73 00 13

Y (93)
nor - Niv. 1
y sous Bois
67 39 39

I (93)
Lolive - N. 3
ANTIN
441 321

IS(93)
nis Basilique
Arbaletriers
DENIS
43 01 01

Y (93)
ICY AVENIR
ngrad - N.186
RANCY
11 37 36

ERES (94)
-VENT N. 4
MESSON
939 939

(94)
éral Leclerc
Créteil
Créteil Village)
31 93 93

CETRE (94)
inebleau Nat. 7
re (Porte d'Italie)
901 901

US BOIS (94)
e Fontenay
y sous Bois
76 6000

OISE (95)
3 Fontaines
Cergy
24 98 98

IS (95)
ontinent
NNOIS
5 04 03

LE (13)
nd Littoral
RSEILLE
9 80 20

E (31)
onières
ulouse
216 216

51)
lleyrand
EIMS
1 04 04

(59)
ermoise
ILLE
519 559

IE (60)
Guynemer
PIEGNE
0 52 52

S (72)
éral De Gaule
MANS
3 4004

LE (73)
CASINO
iriac
RTVILLE
1 20 30

(76)
GRAND CAP
lard
HAVRE
5 08 08

ole (80)
acobins
iens
7 88 88

PC (80)
arck
iens
0 06 06

(86)
n Hulin
tiers
0 58 58

au sur PC



LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

BONNE RENTREE À TOUS !
Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.


Soul Reaver
PLAYSTATION


Wipe3out
PLAYSTATION


X-Files
PLAYSTATION


Sonic Adventure
DREAMCAST


Sega Rally 2
DREAMCAST


Monaco GP 2
DREAMCAST


Revolt
NINTENDO 64


Mario golf
NINTENDO 64

CADEAUX





10 COUPE-VENT offerts*
50 CASQUETTES offertes*
200 T-SHIRT offerts**
pour l'achat du hit :
Legacy of Kain 2 : Soul Reaver

* En VPC uniquement ** Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

PRECOMMANDEZ VOTRE DREAMCAST AVANT LE 23/09/99 & GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT

L'EVENEMENT



Venez découvrir en avant première l'unique console 128-Bit : la DREAMCAST ainsi que ses jeux innovateurs et variés dans tous les SCORE-GAMES

ATTENTION QUANTITE LIMITEE SORTIE LE 23 SEPTEMBRE 1999

UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !



Bon de Réduction 15F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions
COMMANDES VPC :



DÈS VOTRE PREMIER ACHA

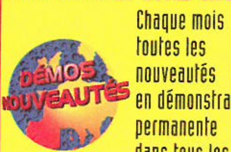
CARTE DE FIDELITE
Une carte de fidélit vous sera délivrée. N'oubliez pas de f tamponnez votre carte après chaq achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur le jeux d'occasion !!!

...LES AVANTAGES SCORE-GAM

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685

...LES SERVICES SCORE-GAME



Chaque mois toutes les nouveautés en démonstra permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Je Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémen si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de cais

...LES AVANTAGES SCORE-GAM

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidé en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTI

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochain sorties ...etc

...L'ACCUEIL...LE CONSE

« Cheat Mode Active » apparaîtra pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.



Blood Lines



Machine : PlayStation
Version : européenne

Jouer avec Annor

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CLAWEDFIST

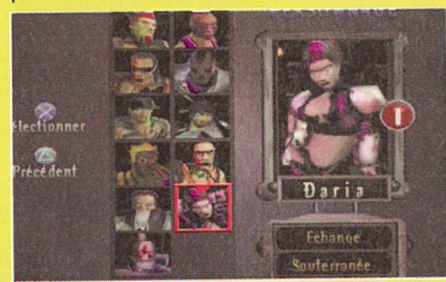


Entrez les codes dans ce menu.



Jouer avec Daria

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : DOMINATION



Jouer avec Joe

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : JUJOFEVRY1



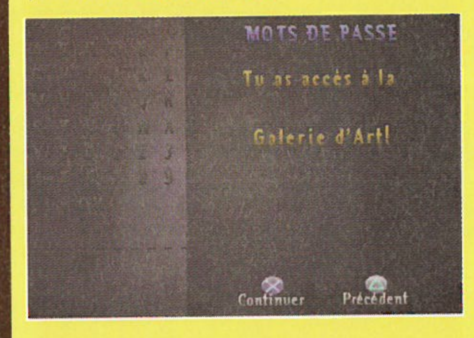
Jouer avec Jon

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : UNMASKED



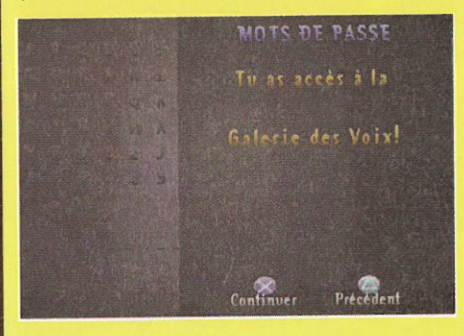
Galerie d'images

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : LEONARDO



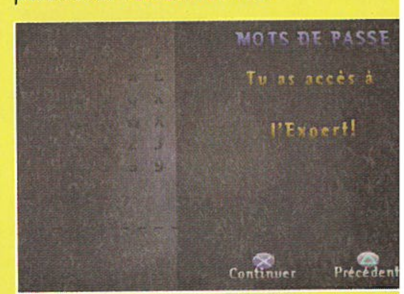
Mode voix

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : TONGUEBATH



Mode expert

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SKUPASTYLE

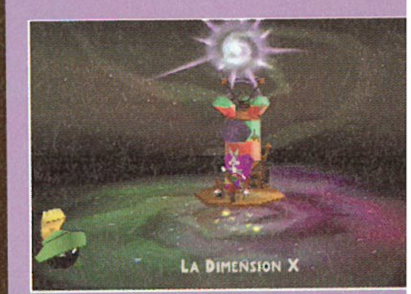


Bugs Bunny : Lost In Time

Machine : PlayStat
Version : européen

Sélection des niveaux

Sur l'écran de sélection des stages, maintenez enfoncé les boutons L2 + R faites ✕, ☐, R2, L1, ○, ✕, ☐, ☐.

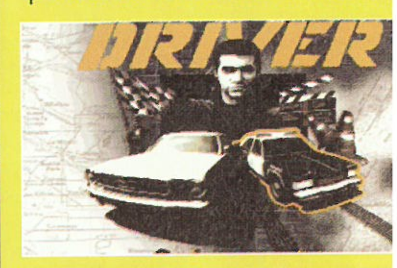


Titre : Driver

Machine : PlayStat
Version : européen

Cheat mode

Effectuez les manipulations suivantes s l'écran des menus généraux selon l'ast que vous désirez enclencher. Allez en



LA LIGNE DES JEUX VIDEO

Avec la participation de 

et de PlayStation MAGAZINE

NEWS



SOLUCES & ASTUCES

NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX :

DUKE NUKEM :	0001
ASTERIX :	0002
BLOODY ROAR :	0003
TEKKEN 3 :	0004
AKUJI :	0005
NINJA :	0006
CRASH BANDICOOT 3 :	0007
METAL GEAR :	0008
FORSAKEN :	0009
O.D.T. :	0010
BLOODY ROAR 2 :	0011
SILENT HILL :	0012
SYPHON FILTER :	0013
BUGS BUNNY :	0014
DRIVER :	0015
V RALLY 2 :	0016



08 36 68 75 00*

JOUE ET GAGNE

REPONDS A LA QUESTION DU MOIS :

uel célèbre héros de cartoons vient de sortir en jeu vidéo sur Playstation ?
UGS BUNNY - BATMAN ou CASPER

au 08 36 68 75 00*



Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now ! • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4,3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40 x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3"1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2 x200 W

ET TU AS

dans le menu « Cheats » puis activez-les.



Invincibilité

Faites rapidement L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Pas de police

Faites rapidement L1, L2, R1 quatre fois, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Direction sur les roues arrières

Faites rapidement R1 trois fois, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Petites voitures

Faites rapidement R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 trois fois.

Suspension exagérée

Faites rapidement R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Ecran retourné

Faites rapidement R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Voir les crédits

Faites rapidement L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

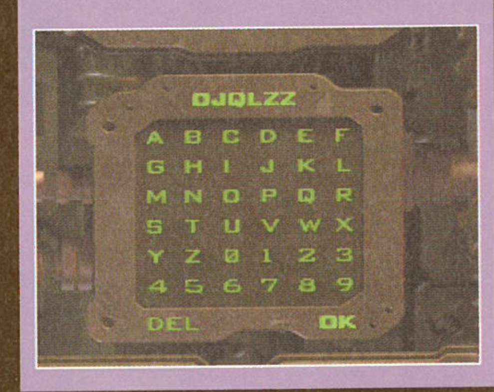
KKND : Krossfire



Machine : PlayStation
Version : européenne

Les codes des niveaux

The Guns Of Navaho : HHQQQ4
The Spiders Lair : HUQQQI
The Seven Samurai : HDQQQS
The Rabbit Warren : HLQQQZ
The Birds : IQQQHZ
I'll Be Your Friend : IVQQUZ
Supply Run : IAQQGZ
Napalm Sunday : IGQHGZ
The Wall Of Death : ILQHLZ
Dam It Janet : JUQFLZ
Take The Tower : JDQ6LZ
Aerial Supremacy : JCH6LZ
Operation Donut : JKU6LZ
End 2 Robots : KVG6LZ
End 2 Symmetrics : K8GLLZ
The Great Escape : DTSQSB
Hide And Seek : DUSQSI
Let's Get Technical : DBSQSS
Kamikaze Squad : DJSQSZ
Phoenix River : ESSQGZ
Impending Annihilation : ETSQUZ
Charlie Don't Surf : EOSQHZ
Convoy : ENSQJZ
This Ain't Avalon : EJSHJZ
Robots Must Die! : FGSUJZ
Heavy Weapons Operation : FISGJZ
First To The Middle : F3SLJZ
Con Air/ Special Delivery : FNGLJZ
Strike Three : GSULJZ
Death To The Freaks : G1HLJZ
Driving Miss Daisy : L41Q14
Gopher Hunt : L1IQ1I
Divide And Conquer : LQ1Q1Q
Checkpoint Charlie : LZ1Q1Z
Highway To Hell : M11Q4Z
Bridges Of Mad Son County : MB1Q1Z
Ring A Rosie : MP1QQZ
Grapes Of Wrath : M91QZZ
The Glue Lagoon : MZ1HZZ
Mutants Off-Line : N41UZZ
Walls Of Jerry Co : NN1GZZ
Islands In The Stream : NF1LZZ
River Runs Through It : N94LZZ
Ground To Air : O1ILZZ
Survivors Go Home : OJQLZZ



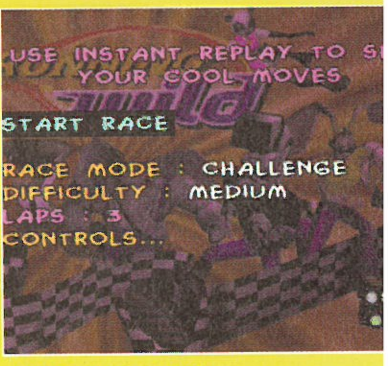
Running Wild



Machine : PlayStation
Version : européenne

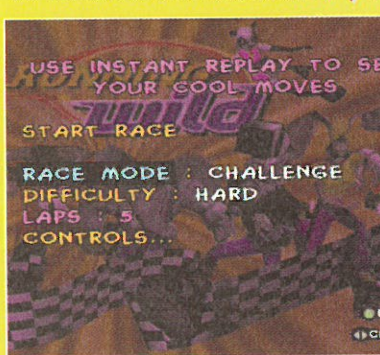
Difficulté Medium

Sur l'écran des difficultés faites ▲ , □ , R1, L2, L2, ▲ .



Difficulté Hard

Sur l'écran des difficultés, faites L2, ▼ ,



Difficulté Expert

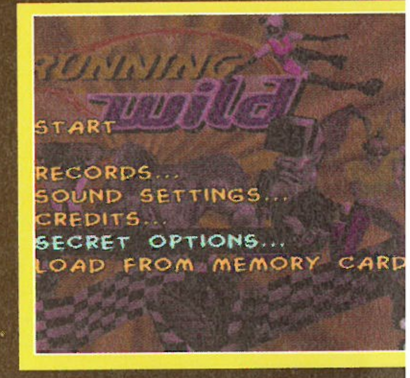
Sur l'écran des difficultés, faites □ , ▼
▼ , ○ , L2.

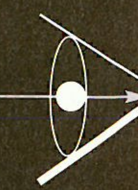


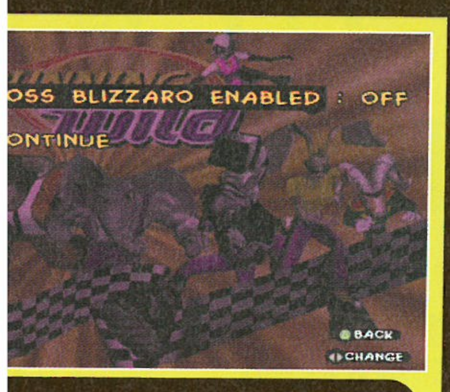
Jouer avec Blizzaro

Dans l'écran « Secret Option », faites
▼ , L1, ○ , ○ , R1, R2, L1.

Sélectionnez l'option « Secret Option



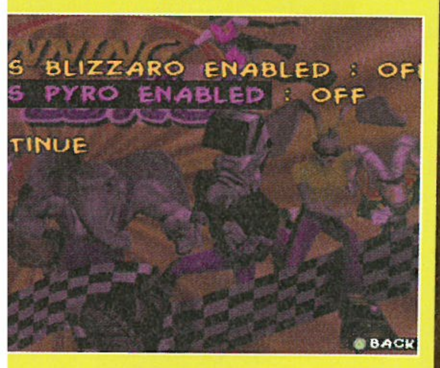




tes les manipulations dans cet écran.

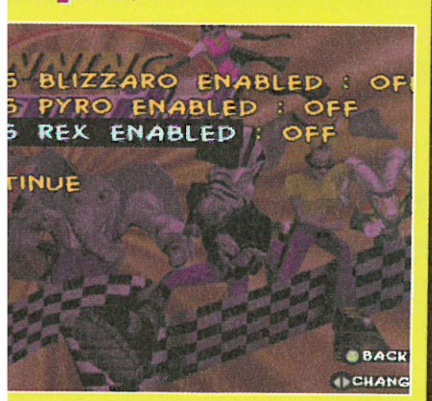
uer avec Pyro

ns l'écran « Secret Option » faites ▲, , Rond, ▼, L2, ▼, R1, L2.



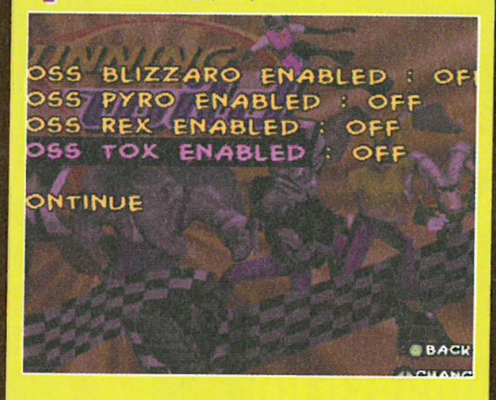
er avec Rex

ns l'écran « Secret Option », faites L2, R1, ▲, □, R2.



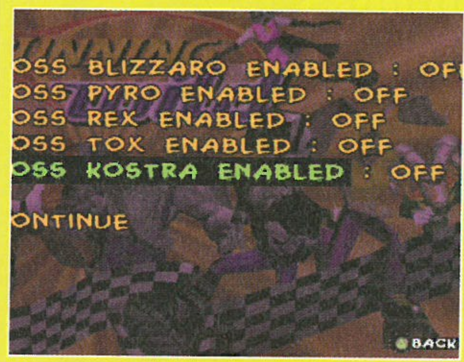
Jouer avec Tox

Dans l'écran « Secret Option », faites O, ▲, □, O, □, R1, L1.



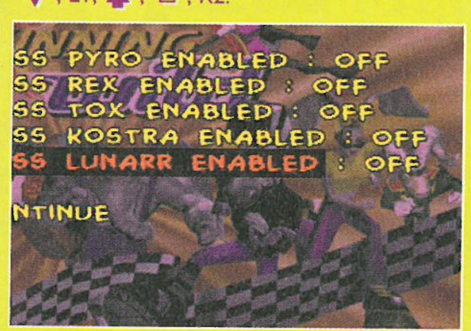
Jouer avec Kostra

Dans l'écran « Secret Option », faites ▲, ▲, □, L2, R2, L2, R2, ▼.



Jouer avec Lunarr

Dans l'écran « Secret Option », faites ▼, ▼, L1, ▲, □, R2.



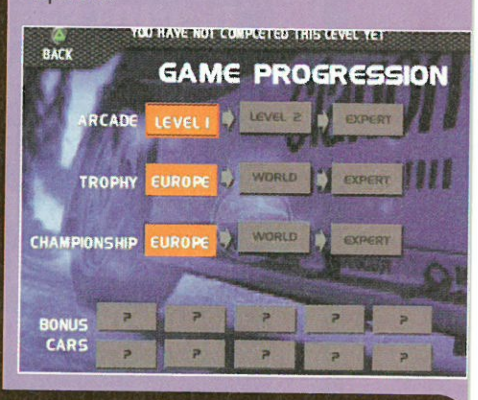
V-Rally 2



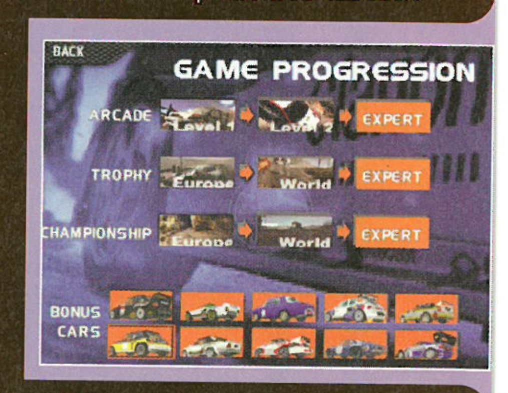
Machine : PlayStation
Version : européenne

Toutes les voitures et les trophées

Sur l'écran « Game Progression », faites rapidement L1, R1, ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼, ✕, ✕ + Select. Un petit son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira ensuite d'aller dans les cases vides et de presser sur le bouton ✕ pour faire apparaître les options.



Faites les manipulations sur cet écran.



Et voilà le travail !

La Scorebank

Découpe et conserve précieusement tes billets de 500 Joyscores. Dès que tu as amassé un magot suffisant, rends-toi dans les boutiques Score-Games (dont la liste figure au verso des billets) où tu pourras te procurer pour...

4 000 Joyscores

soit un T-shirt, soit un bon d'achat de 50 F pour l'achat de 300 F de jeux d'occase.



2 000 Joyscores

soit un porte-clés, soit un bon d'achat de 30 F pour l'achat de 200 F de jeux d'occase.





7 000 Joyscores

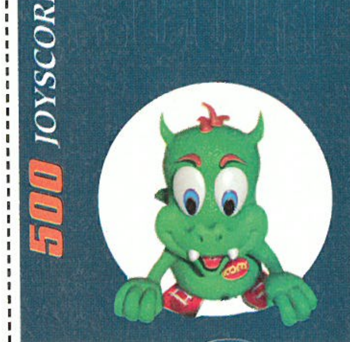
un bon d'achat de 100 F pour l'achat de 400 F de jeux d'occase.

500 JOYSCORES





500 JOYSCORES






Abonnez-vous à JOYPAD
pour 1 an et recevez
a sacoche Joypad
en cadeau !
1 an = 289 F
au lieu de 427 F,
soit 32 % de réduction
+
Joypad
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
JP303
Oui, je profite de votre offre spéciale rentrée pour m'abonner 1 an (11n^os) à Joypad
u prix de 289 F seulement au lieu de 427 F, soit 138 F d'économie !
e recevrai en cadeau la sacoche Joypad
OM
RENOM
DRESSE
DE POSTAL
VILLE
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
Chèque bancaire ou postal
Mandat-lettre
Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Signature :

Courrier

Courrier des lecteurs

L'Apocalypse ayant été annoncée, nous nous attendions à voir s'abattre sur nos pitites têtes les très précieux débris des stations Mir ou Cassini. Et là, hop, un miracle s'est opéré ! Au lieu d'une avalanche de métal, nous fûmes submergés par une vague de lettres. Tous les supports ont été bons pour nous faire parvenir vos interrogations les plus existentielles. Mention spéciale au duel Dreamcast/ PlayStation 2, star de l'été 99 !

Pourquoi tant de puissance ?

Salut à tous. Agé de 21 ans et étant un consoleux acharné, je me pose des questions concernant les futures 128 bits. En effet, où va s'arrêter la puissance des machines ? Quand on voit la Dreamcast déjà plus puissante que les bornes d'arcade actuelles, que pourront apporter les nouvelles consoles de Sony et Nintendo, aussi bien dans le fond que dans la forme ? L'œil ne voit déjà plus les imperfections graphiques sur DC et, si les jeux deviennent plus rapides, ne deviendront-ils pas injouables ? Le fossé technique ne me paraît plus être un argument valable. De plus, combien faudra-t-il de temps aux développeurs avant de tirer la quintessence de ces consoles ? En effet, lorsqu'on s'aperçoit qu'il a fallu près de 4 ans de travail pour pondre Zelda, qui se situe à des années-lumière des 20 millions de polygones/sec, c'est bien gentil de dire qu'on pourra afficher autant de polygones mais, à moins d'être plus de 300 développeurs, qui pourra se servir de cette puissance ? Et je ne vous parle pas des coûts de développement qui vont atteindre ceux du cinéma.

JOHANN NOULARD, DE STRASBOURG

Visiblement, la Dreamcast t'a tapé dans l'œil, Johann. Peut-être même trop car, tu nous permettras, mais nous sommes assez étonnés de lire que tu ne vois «déjà plus les imperfections graphiques sur DC». Franchement, sois tu es vraiment myope, sois tu joues à 10 mètres de ton écran et avec un voile de fumée devant les yeux. Mais même si cela n'enlève rien au potentiel stupéfiant de la machine de Sega, il est certain que, face aux futures consoles de Sony et Nintendo, Sega pourrait éprouver des difficultés à long terme. L'apprentissage se fera peut-être plus lentement que pour les consoles 32 bits, mais lorsque ces dernières atteindront leur vitesse de croisière, tous les jeux bénéficieront d'un rendu graphique digne d'un Toy Story. Dans le fond, notamment avec l'Emotion Engine (Play 2), les jeux vont devenir beaucoup plus réalistes, plus «humains». Le joueur pourra ressentir les émotions de son personnage, rien qu'en inspectant son visage. Beauté graphique phénoménale et profondeur de jeu se réuniront donc. C'est un argument marketing de Sony, reste à savoir si les développeurs parviendront à lui donner une réalité plus ludique. Il faudra attendre un peu, mais rien n'est impossible désormais. La créativité des développeurs va enfin occuper une place centrale. Tous les rêves seront concrétisés, pour ceux qui auront les moyens techniques de les réaliser. Il est d'ailleurs probable que seuls les principaux grands éditeurs survivront. Pour confirmer ce que tu prévois, effectivement, les coûts de développement et les méthodes de fabrication des jeux vidéo vont évoluer jusqu'à concurrencer directement l'industrie du cinéma. Des équipes de plus de 100 personnes et des coûts de développement exorbitants deviendront, à court terme, la norme. Squaresoft (Final Fantasy) a amorcé cette tendance et ce n'est là qu'un début.

Entre les deux, mon cœur balance

Au cours de ces vacances, j'ai lu votre magazine et un problème s'est alors posé à moi. Dois-je m'acheter une Dreamcast ou attendre la PlayStation 2 ? Sur le papier, cela ne fait aucun doute, la comparaison tourne vite en faveur de la PlayStation 2, mais, sur l'écran, qu'en est-il ? En outr
je me demande si Sega n
s'éloigne pas trop du concept de
consoles, en proposant dan
l'avenir des puces SH-4 amélio
rées et un lecteur DVD à achet
en plus. On passe dans le mond
du PC où il faut sans cesse rach
ter des cartes graphiques, de
mémoire, etc. Grand fan de sim
lations sportives (Gran Turism
FIFA, Colin McRae Rally), je m
demande si nous retrouverons c
type de jeux sur Dreamcast car
me semble que cette conso
s'oriente plus vers les titres arcade
Pour finir, j'aimerais savoir si Seg
a prévu de sortir pour Noël u
Value Pack ou une opération d
même genre ?

MAXIME, DE FON

La réponse est bien plus simp
qu'il n'y paraît. Si tu es un joue
acharné, alors n'attends pas
achète-toi une Dreamcast. E
effet, cette console possède u
potentiel incroyable et les pr
miers excellents jeux voient actu
lement le jour. Pas de paniq
non plus, de grandes simulatio
sortiront sur DC, c'est une cer
tude. Quant à la PlayStation
il te faudra encore patienter
minimum un an avant de pouv
y goûter. En ce qui concerne
politique de add-on développ
par Sega, sache que désorm
il est fort probable que tous l
constructeurs suivent cet exemp
La raison réside dans les ch
marketing. Pour réussir à s'imp
ser, les nouvelles consoles d
vent être lancées à un prix attr
tif, résultat : certains élémen
peuvent parfois n'être qu'optio
nels. Ainsi, la PlayStation 2
sera pas vendue avec un mod
et ne pourra pas lire les D
vidéo, dans un premier temps
en va de même pour la Dolph
de Nintendo. En outre, sache q
Sega n'a encore rien décidé
définitif, en ce qui concerne
lecteur DVD et la puce graphiq
supplémentaire. En l'état act
des choses, la DC est tech

quement déjà amplement compétitive. Malheureusement, il est à peu près certain que Sega ne commercialisera pas de Value Pack à Noël, car c'est à cette période que la société souhaite vendre le plus de machines «à plein prix». Par la suite, si le succès est au rendez-vous, qui sait... mais pas avant l'été prochain, très certainement.

S'ouvrir aux autres

J'aimerais parler d'un sujet que je trouve assez désolant : il s'agit des jeux qui ne parviennent pas à franchir les barrières culturelles de chaque pays. C'est le cas, par exemple, de NFL Madden 99 qui, à mon goût, a été l'un des hits de cette année 99. Malheureusement, en interrogeant mon entourage, je semble bien être le seul à le penser. En fait, rares sont les Français qui connaissent bien les sports américains ou, mis à part le club de foot de Trifouillis-les-Oies ou de Bazoche sur le Betz, qui cherchent à les connaître. Très sincèrement, j'en viens à me demander si je ne suis pas le seul en France à m'intéresser aux cultures de nos voisins étrangers.

MORGAN, D'UNE CITÉ IMAGINAIRE

C'est un fait, les jeux de foot américain, de base-ball ou les simulations de tiercé ne cartonnent pas vraiment dans l'hexagone. Tu remarqueras toutefois que nous avions bien noté NFL Madden 99 (8/10), preuve que le jeu est bon, mais on peut reconnaître la bonne qualité de quelque chose sans nécessairement que cela pousse à l'achat. Par exemple, tu pourrais reconnaître la composition esthétique d'une peinture sans pour autant vouloir l'acheter, parce que ce n'est pas vraiment ton goût. C'est un peu la différence entre l'objectif et le subjectif (ndlr : on va finir par faire de la philo...). Alors même s'il est indéniable que les Français sont parfois un peu réticents sur les produits étrangers, reconnais que le basket-ball, cela ne fait pas très français et pourtant, quel carton ! Que les gens préfèrent acheter le jeu vidéo du sport qu'ils aiment pratiquer, rien de plus normal. En outre, sache qu'aux Etats-Unis, le soccer ne remporte pas vraiment un succès phénoménal, alors, bon, personne n'est parfait. De plus, il n'est pas mauvais non plus de garder quelques particularités culturelles et, sans parler de la fameuse exception française, il est bon que nous ne nous transformions pas non plus en véritables éponges à idées américaines. Chacun ses sensibilités, chez nous, on aime la pétanque, eux, c'est plutôt le catch...

Notre Père Fouras à nous

Coucou à toute l'équipe. Profitons des vacances pour vous accabler de questions. Voilà tout en vrac. Je possède actuellement une Nintendo 64 et une PlayStation (bien évidemment). Cependant, je souhaiterais savoir si, malgré l'absence de jeux N64, je dois garder ma Nintendo ? Je voudrais aussi savoir si le développement du célèbre manga Gunm a été abandonné sur PlayStation ? Dans la foulée, y aura-t-il une suite de Metal Gear Solid sur PlayStation 2, car je suis complètement accro ? Pour ma question finale et ma culture générale, je me demandais combien d'heures vous passiez devant un écran par jour ?

BENJAMIN, DE YERRES

Oulà ! Que de questions diverses et variées. Soyons donc concis dans les réponses : oui, non, oui, bah entre 5 et 10 heures. Mhum, mais tu souhaites peut-être plus de détails, oui, oui, je comprends, pas la peine de faire cette moue. Pourquoi se séparer de la Nintendo 64, alors que la sortie de titres tels que Donkey Kong 64, Perfect Dark ou Zelda Gaiden devrait te tenir encore éveillé quelques temps ? De plus, vu le prix du rachat, cela ne vaut vraiment pas le coup. Pour Gunm, le jeu est déjà sorti depuis près de 6 mois au Japon. Malheureusement, bien que le titre nous ait laissé un assez bon souvenir, il y a très peu de chance de le voir débarquer chez nous. Pour Metal Gear Solid sur PlayStation 2, Hideo Kojima aurait laissé entendre qu'il débuterait bientôt son développement. Ne cachez pas votre joie. Finalement, en ce qui concerne notre petite activité d'esclave du jeu vidéo (ben voyons, on va se plaindre, héhéhé), nos horaires ne sont absolument pas fixes. Cela dépendant donc des périodes et de la rapidité des testeurs. Enfin, en moyenne, on se mange pas mal d'électrons et notre mort est programmée à 50 ans. Détendez-vous, je plaisantais.

P.S. : Au fait, à l'adresse de tous ceux qui m'ont demandé des photos de l'adorable AK, il me faut impérativement recevoir votre adresse mail. Sinon, désolé, mais cela m'est physiquement impossible. Enfin si, mais c'est plutôt magistralement reloud. Merci.

Pour nous contacter

La rédaction : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr
Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr
Elwood : ftarrain@hfp.fr
RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire
Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Achats

Du micro, pour jouer à Seaman sur Dreamcast, au pack d'accessoires Game Boy, en passant par les Memory Card 4 Mo ou encore le volant PlayStation, toutes les consoles sont à l'honneur, en ce mois de septembre. Une rentrée en fanfare donc, pour cette rubrique, dans laquelle vous trouverez très certainement votre bonheur.

Une rentrée en fanfar

Quadri Color Pocket

Pour les possesseurs de Game Boy en mal de gadgets, Guillemot propose un pack comprenant 4 accessoires plus ou moins indispensables. Ainsi, pour la modique somme de 129 francs, vous pourrez parer votre portable préférée d'une housse classique, d'une loupe éclairante, d'un adaptateur secteur et d'une batterie (environ 12 heures d'autonomie). Le truc super cool, c'est que la batterie est compatible GB Color ET Pocket, grâce à un petit adaptateur tout bête, qui s'intercale entre la console et le bloc de la batterie ! Bref, vu le prix super abordable de cet ensemble, vous auriez tort de vous en priver.





Memory Card 4 Mo

Décidément très en forme en cette rentrée, Guillemot pense aux joueurs PlayStation gros consommateurs de sauvegardes, en sortant une Memory Card dotée de 4 Mo de mémoire, soit 4 fois plus d'espace qu'une MC classique ! Seulement voilà, le problème habituel de ce genre d'accessoire, c'est que les blocs de sauvegardes sont compressés et s'avèrent, dans bien des cas, d'une fiabilité douteuse. Pour parer ce problème, Guillemot a doté sa Memory Card d'une mémoire non compressée, divisée en 4 zones de 1 Mo. Soit 4 fois 15 blocs : 60 blocs ! Pour passer d'une zone à l'autre, rien de plus simple : il suffit de presser simultanément L1 et L2, au moment où vous souhaitez sauvegarder. A priori, cette MC semble assez bien conçue pour supporter un usage intensif...

Prix public conseillé : 139 francs



Super Scart Cable

Toujours chez Guillemot, un câble Périte la PlayStation vient de sortir. D'appa anodine, cet accessoire possède que caractéristiques assez intéressantes. En dét Super Scart Cable utilise trois canaux dissocié pour une meilleure image à l'écran. D'autre intègre un autocommutateur qui permet d'a l'image du jeu sur votre TV, dès que vous a votre console et ce sans aucune manip' partic Le câble comporte, en outre, un embranchement de 3 mètres, permettant de connecter votre console à une chaîne hi-fi par le biais de connecteurs RCA, et un petit connecteur GunCon pour utiliser le flingue de Time Crisis ! Bref, le Super Scart Cable est un accessoire ultra complet.

Vendu au prix défiant toute concurrence de 49 francs !



Le Micro Dreamcast

Vendu en bundle avec le très
range Seaman
oir Zapping dans ce
méro), le micro de la Dream-
st se connecte sur un des deux
rts Memory Card du paddle (de
éférence celui du bas). Une fois
s en place, l'ensemble
nette/micro s'avère très ergono-
que à l'usage et vous permet
ntrer en relation avec « l'homme-
isson » de Seaman. Pour l'heure, le micro
la Dreamcast n'est vendu qu'au Japon au prix
340 francs avec le jeu. D'autre part, aucun autre
utilisant la fonction micro n'est encore annoncé.
f, on n'est pas prêt de voir débarquer ce gadget
France !



Guitar Freaks Controller

Décidément, Konami n'a pas fini de nous étonner. Après l'excellent Dance Dance Controller, l'éditeur nippon vient de sortir le Guitar Freaks Controller ! Destiné au jeu du même nom (Voir les Zoom Japon dans ce numéro), cet accessoire se présente sous la forme d'une pseudo guitare électrique, agrémentée de trois boutons sur le manche (pour les « accords »), d'une grosse molette censée reproduire l'effet des cordes, des boutons Select et Start et d'un câble à brancher sur le port paddle de la Play'. A l'usage, ce gadget se révèle vraiment très marrant, mais malheureusement son utilisation est réservée aux droitiers.

Dernier détail, vue la relative fragilité de l'objet, mieux vaut éviter de se prendre pour un Satriani improvisant un solo endiablé !
Konami signe là, une nouvelle fois, un gadget bien space, pour le plus grand bonheur des grateux refoulés. Alors si vous êtes intéressé par le Guitar Freaks Controller, sachez qu'il coûte 300 francs au Japon. Quant à le trouver via le circuit de l'import, c'est pas franchement gagné et surtout pas franchement donné...



Volant Rallye

t hop ! Encore un nouveau volant pour la
PlayStation. Ce coup-ci, c'est une pro-
duction allemande signée Fanatec qui nous
ent. Comme le veut la tradition ger-
que, le Rallye est un acces-
d'apparence robuste, bien
é et à l'ergonomie impec-
. D'ailleurs, après essai,
ant (assez volumineux)
re super agréable à
dre en main. Le dosage
vitesse et du freinage
e biais de flips sous le
t - comme sur une F1 -
n via un pédalier) est,
à lui, parfait. Bref, le Rallye
accessoire de bonne fac-
On pourra cependant lui repro-
quelques défauts assez gênants.
le rayon de braquage du volant n'est
uffisant et les flips semblent être assez fra-
Par contre, le système de fixation sur le coin
d'une table (ventouse + minis « étaux ») est vraiment impeccable.

Prix public conseillé : 399 francs.



Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois)
Console et Vous (Grenoble)
Cyner J (La Rochelle)
Fantasy Games (Lyon)
Game Station (Paris)
Loisirs Occasion (Lyon)
Maxxi Games (Paris)
Recycle Ware (Paris)
Score Games (Paris)
Score Mania (St Germain)
Stock Games (Nice)
Top Games (Montpellier)
Videocaz' (Clermont)

NOUVEAUTÉS PLATINUM

La rentrée Platinum démarre sur les chapeaux de roues, avec quatre nouveautés, à déco impérativement. Sont désormais disponibles l'incontournable Tekken 3 (voir Joypad n°78), le très r (mais un peu vieillot) Street Fighter Ex + Alpha (voir Joypad n°67), le flippant Resident Evil 2 (voir Jo n°75) et enfin le « Tim Burtonesque » jeu de plate-forme 3D MediEvil (voir Joypad n°79) ! Bref, il y pour tous les goûts et pour toutes les bourses (entre 149 et 169 francs). Alors, si vos finances ont été à mal par des vacances un peu trop onéreuses, n'hésitez pas à vous tourner vers la gamme Platinum.









LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION

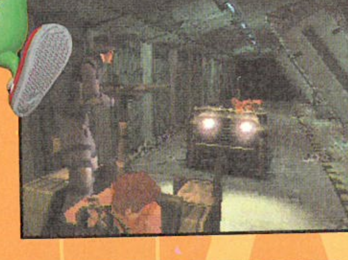
PLAYSTATION	Prix 1*	Prix 2*
Metal Gear Solid	250	270
Bloody Roar 2	250	270
Driver	250	270
Ridge Racer Type 4	225	225
Future Cop LAPD	190	200
Tekken 3	225	250
V-Rally 2	270	290
FIFA 99	250	250
Resident Evil 2	190	220
Knock out Kings 99	200	225
Tomb Raider III	190	200
Silent Hill	280	290
RollCage	250	250
Gex Contre Dr Rez	225	250
Tenchu	200	200
T'ai Fu	200	225

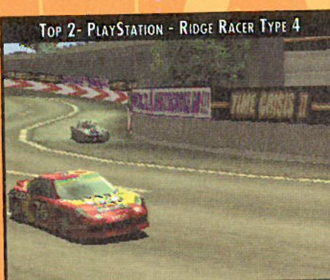
NINTENDO 64

NINTENDO 64	Prix 1*	Prix
Zelda	270	300
WipEout 64	250	280
F Zero-X	230	270
Turok 2	240	270
Banjo Kazooïe	225	250
Rogue Squadron	250	270
Castlevania 64	290	300
FIFA 99	270	300
GoldenEye	190	22
V-Rally 99	200	25
Ten Eighty Snowboarding	220	25

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tej' le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les f

Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz


Top 1 - PlayStation - Metal Gear Solid

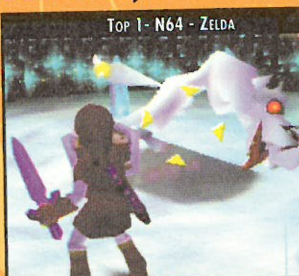

Top 2 - PlayStation - Ridge Racer Type 4

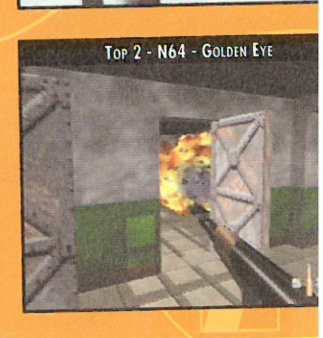
Top Okaz PlayStation

1 . . . . . . Metal Gear Solid
2 . . . . Ridge Racer Type 4
3 . . . . Syphon Filter
4 . . . . Tomb Raider III
5 . . . . Gran Turismo
6 . . . . FIFA 99
7 . . . . . Crash Bandicoot 3
8 . . . . . . MediEvil Platinum
9 . . . . Driver
10 . . . . V-Rally 2

Top Okaz Nintendo 64

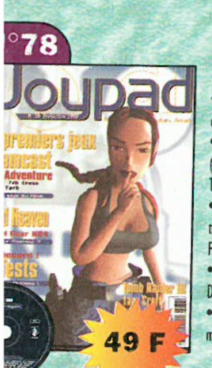
1 . . . . Zelda
2 . . . . GoldenEye
3 . . . . Turok 2
4 . . Star Wars Rogue Squadron
5 . . . . Super Mario 4
6 . . . . Banjo Kazooie
7 . . . . 1080 Snow Boarding
8 . . . . . Mission Impossible
9 . . . . F 1 World Grand Prix
10 . . . . Mario Kart


Top 1 - N64 - Zelda


Top 2 - N64 - Golden Eye

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

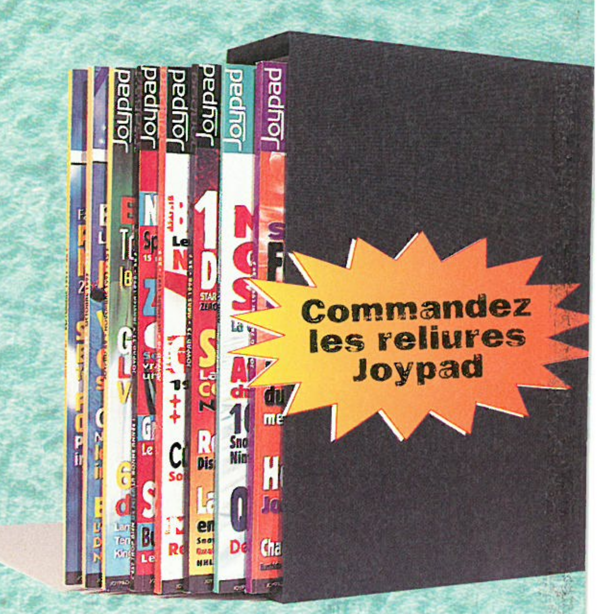
N°78



- **Cadeau :** Le CD démo de Heart of Darkness
- **Scoop Mondial :** Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast !
- **Tests :** Azure Dreams (PS), Banjo-Kazooie (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tombi (PS), Pocket Fighter (PS)...
- **Sol + Tips :** Forsaken (PS), FIFA Road to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64), Felony (PS)...
- **Anim'paad :** Manga Player Collection, Dr Slump, Evangelion, Blue Seed (vidéo)...
- **Joypad achats :** La rentrée des manettes...

N°79 — 49 F

- **Cadeau :** Le CD de démo Future Cop L.A.P.D.
- **ECTS :** bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- **Tests :** MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
- **Sol + Tips :** F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
- **Anim'paad :** Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
- **Joypad achats :** Une console pour le prix de deux jeux.



N°80



- **Cadeau :** Le CD de démo jouable O.D.T.
- **Premiers scoops sur la Dreamcast :** Blue Stinger, et les jeux à venir.
- **Tests :** L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS)...
- **Sol + Tips :** Colin McRae Rally (PS), N_2O (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
- **Anim'paad :** Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)...
- **Joypad achats :** Accessoires : Un Noël hard.

N°81



- **Tests :** Tomb Raider III (PS), Turok 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)...
- **Sol + Tips :** Le 5e Elément (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat.), N2O (PS)...

Le supplément Dreamcast
- **Previews :** Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure...
- **Interviews :** Nicolas Gaume, Alain Corre, Sean Brennan...

N°82



- **Tests :** Zelda (N64), Wild Arms (PS), Akuji (PS), NBA Live 99 (PS), NFL Quarterback Club 99 (N64)...
- **Sol + Tips :** Cool Boarders 3 (PS), TOCA 2 Touring Cars (PS), Tomb Raider III (PS), Glover (N64), Extreme G-2 (N64)...

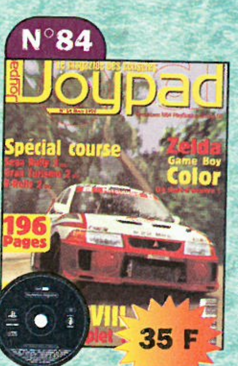
Le supplément Dreamcast :
- **Zooms :** Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generation, Pen Pen Tri Icelon, July...
- **Previews :** Psychic Force 2012, Carrier, Frame Gride, Buggy Heat...

N°83




Cadeau exceptionnel : La démo jouable de Metal Gear Solid.
Evénements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64)...
Sol + Tips : O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)...
Anim'paad : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Adolf...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes...

N°84



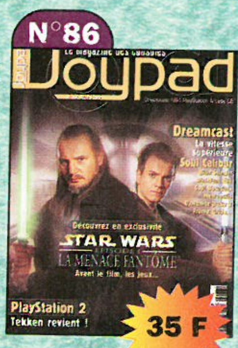
Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.

N°85



Cadeau exceptionnel : ...ment de 32 pages sur la PlayStation 2
Evénements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC)
...ortage : V-Rally Championship Edition 2 (PS)
...ms : Power Stone (DC), Silent Hill ...onaco GP Racing Simulation 2 (DC)...
... : Monaco Grand Prix RS2 (PS),T'ai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS)...
...ps : Nascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter

N°86



Evénement : Tekken sur PlayStation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Métropolis Street Racer (DC)
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéos !
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS)...
Tests : Bloody Roar 2 (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman...
Sol+Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...

N°87

Evénement : Dino Crisis (PS), WipEout 3 (PS), V-Rally Championship Edition 2 (PS)...
Reportage : Metropolis Street Racer (DC), l'E3, l'Eldorado du jeux vidéo
Zoom : Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS)...
Tests : Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS)...
Sol+Tips : Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), WipEout (N64)...



Attention !

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires ...48 de Joypad sont épuisés.

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numé... commandé nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de ....

soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :
- Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....

Joypad mode d'emploi

L'Apocalypse n'a donc pas eu lieu en ce mercredi 11 août 1999. Paco Rabanne et les oiseaux de mauvais augure peuvent aller se rhabiller vite fait. Cela ne nous as pas empêché de boucler dans la joie et la bonne hum... ok, je vous l'accorde, c'était le chaos total ! Voilà, vous êtes content ?



Samedi 31 juillet

15h15

Elwood décolle de Los Angeles, pour rentrer à Paris. Il se posera une heure après, à Las Vegas, parce qu'une femme enceinte a des problèmes. 3 heures d'attente, redécollage, atterrissage à Dallas, décollage pour Paris arrivée à 20h dimanche. Total :

Lundi 2 août

3h05

Réveil pour Gollum qui arrive à l'aéroport, pour aller à Vancouver chez Electronic Arts. Il était prévu que Gollum change d'avion à Seattle où le pilote a tenté d'atterrir trois fois de suite, ayant carrément failli décrocher au premier atterrissage. Une

ensuite prendre un vieux coucou à hélices jusqu'à Vancouver. Il en semble très affecté.

Vendredi 6 août

12h45

Edwige, notre secrétaire de rédaction, travaille tranquillement dans le bureau de Traz. Ce dernier, comme à son habitude, se met à baragouiner. Edwige : « Eh, mais t'es au téléphone, là, ou tu parles tout seul ? » Traz : « Moi ? Je parle tout seul. »

19h35

Greg attend depuis bientôt une heure sa valise à l'aéroport de Paris, remplie de tous les jeux imports et de la guitare de Guitar Freaks. Ravi, il se fait dire que sa valise est restée à Londres. Apprenant la nouvelle à Traz, ce dernier lui dira : « Ça y est, c'est l'apocalypse, on bouclera jamais ! ».

21h13

RaHaN se pointe dans le bureau de Traz, qui est complètement crevé par une masse de travail conséquente. Traz : « Euh, je ECTS da rogne schm'avec ouate massi. »

RaHaN : « … ». Ils se regardent tous les deux pendant une petite seconde, puis Traz reprend : « C'est grave, je sais même plus ce que je dis, même moi, j'me comprends pas. »

Samedi 7 août

17h21

Greg est rentré du Japon et semble bien constipé, empoisonné par British Airways. Il joue à ce qui fait fureur au Japon, Dokodemo Issyo, un jeu où un petit chat apprend à parler et pose des questions à son maître. Greg : « Ouah, excellent, y a Toro, mon petit chat de Dokodemo Issyo, qui est allé aux toilettes ! » Elwood, dans un excès de finesse exemplaire : « Ouais, tu lui as appris à chier, mais toi, tu peux plus ! »

Dimanche 8 août

11h25

Tout le monde est scotché sur la version jouable de Shenmue que Greg a ramenée du Japon. On entend des : « Ouah, ça tue ! Bon sang, c'est beau ! Hé, t'as vu ça ! ». Dans le fond de la salle, Kendy à Greg, fait son mauvais esprit tout bas : « Pfff, regarde-les s'emballer ces blaireaux, sur ce Dragon's Lair déguisé ! »

17h00

Tout le monde joue à Ready 2 Rumble sur Dreamcast, dans la salle console. Kendy, sur KoF99, s'adresse aux fanas de la boxe : « Eh, on est déjà vendredi ? » Willow : « Mais non euh, on est samedi ! » Traz : « Ah ah ah, bande d'abrutis ! On est dimanche ! »

Mardi 10 août

13h52

Traz et Willow jouent à J-League 99 sur N64, sous

Passionné par son match, Willow lance un su
de discussion : « Elle accouche quand Cécile (no
secrétaire de rédaction) ? » RaHaN : « Mais
nul ou quoi ? » T.S.R : « Elle a accouché y a d
mois, vieux. »

15h55

Willow joue à Guitar Freaks. Lorsqu'il s'emp
de la guitare et commence à gratter le plasti
comme s'il s'agissait d'une vraie corde, ça ne ma
pas. Ecoutant la cacophonie, Traz : « C'est pas
Corbier ? »

16h30

Gollum et Chris sont arrivés à la rédactio
ouvrent leur courrier et découvrent avec p
une carte envoyée par Fleur (attachée de pr
de Sony). Willow râlera trois ou quatre fo
genre : « Mais j'comprends pas, pourquoi mo
pas de carte ?! » La salle, en cœur : « Il est an
reuuux, il est amoureuuuux ! » Willow : « Rôô
n'importnaouak. »

17h15

Greg se tourne vers Chris et Gollum et le
qu'il a un pote qui bosse au PlayStation Mag
japonais qui est super pote avec les programm
de Tenchu et qu'ils seraient intéressés de ré
rer les niveaux que Chris a fait pour ce jeu
inclure dans un CD spécial. Chris et Gollum, c
dant d'enthousiasme : « Ouais, on va faire des
mortels, le jeu va être noté 40/40 dans les
zines japonais, on va faire une mission à Versai

Mercredi 11 août

11h45

Greg, Jean, les maquettistes et les mecs d
tick sont montés sur le toit pour voir l'é
T.S.R., un étage en dessous : « Greg, Jean, ne
pas et revenez plutôt boucler le canard ! »

14h10

Greg, RaHaN, Steve (Eidos) et Carole (secr
mangent dans un petit resto dans le coi
rédac. La discussion va bon train, puis Greg s'
à Carole, la questionnant sur sa pratique du
« Et, c'est quoi ta position préférée ? »
Carole répond, sans tilter.

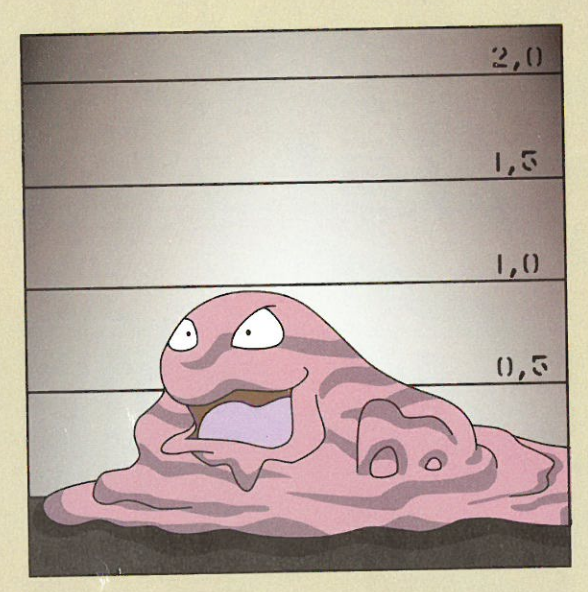
Steve (Eidos) passe la journée à la rédactio
suivre la version de Soul Reaver. Pour lui fair
le temps, Greg l'invite donc à essayer Dance
Revolution et le tapis diabolique, Guitar Fr
sa guitare mystique et enfin le très étrange
sur Dreamcast. Epuisé (c'est dur le travai
ne quittera pas nos locaux avant 4 heures d
Ce qui nous fait dire qu'une petite prime d
(le tapis de Dance Dance révolution et l
dans la salle des tests de Joypad) pour Ste
la bienvenue, Monsieur Eidos.

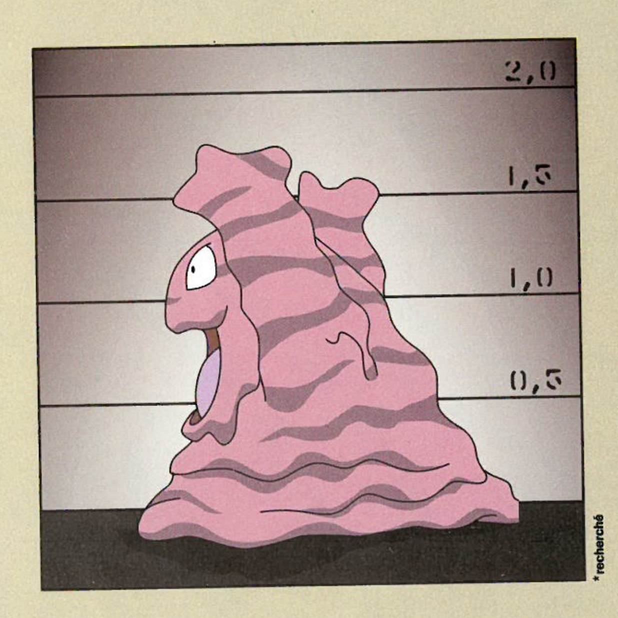
19h39

Greg demande à Trazom s'il n'a pas des tr
rants à mettre dans le Mode d'Emploi.


Au lieu d'aller à la chasse au zèbre !
CHOISISSEZ &
GAGNEZ
La console
de votre choix
Nintendo 64
+ 3 jeux
PlayStation
Dreamcast
3615 JOYPAD
29F/MN

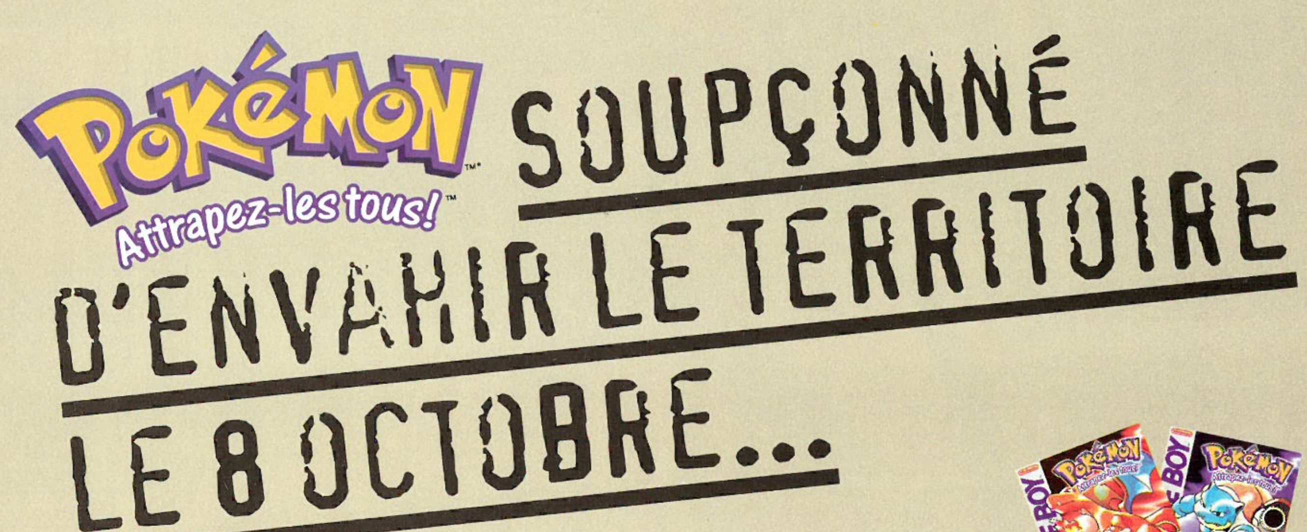
WANTED*



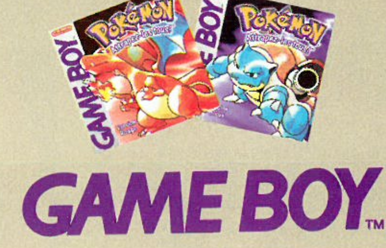


*recherché

NOM : .... TADMORV
N°: 088
POIDS : .... 30,0 KG
TAILLE : .... 0,9 M
ATTAQUE : .... DÉTRITUS
ÉLÉMENT : .... POISON
SIGNE PARTICULIER : .... PUANT, COLLANT ET DÉGUEU







GAME BOY™